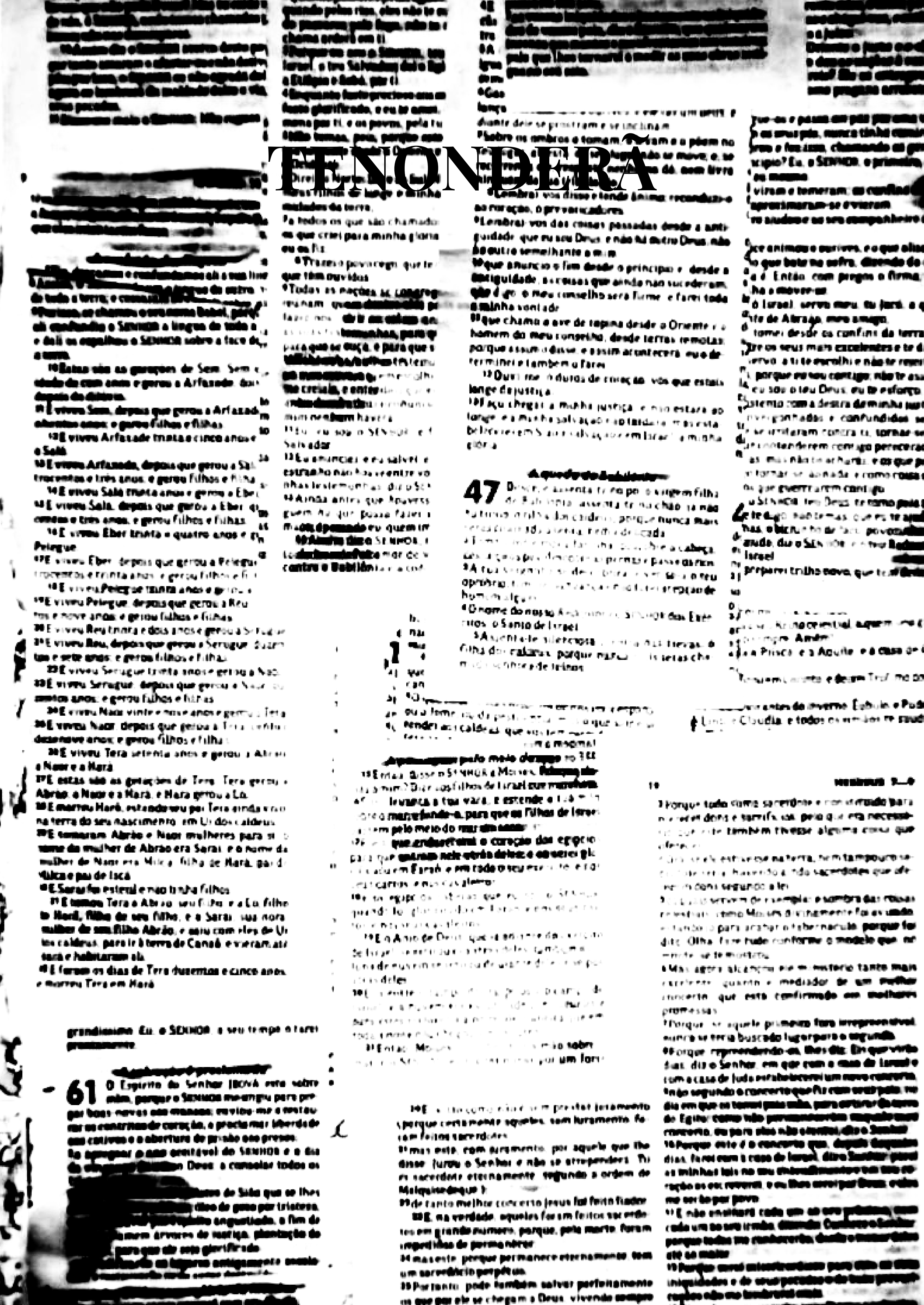

TENONDERÃ

Algo lindo acontecerá

Introdução

As rochas são silenciosas porque as arvores escutam

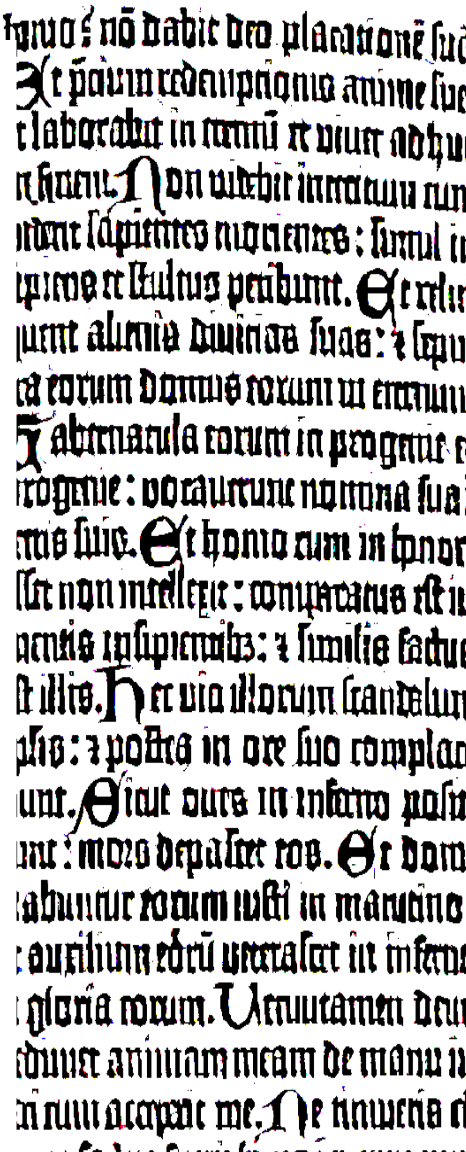
Por um além livre

Através de todos os Ésttrands a canção do tempo é cantada em harmonia com as vibrações do além, o vazio branco com violeta sibilante. Le Monde, a esperança mais bela de uma nova história impera a resistência dos corações, um novo futuro em meio a frequências, Tenonderã.

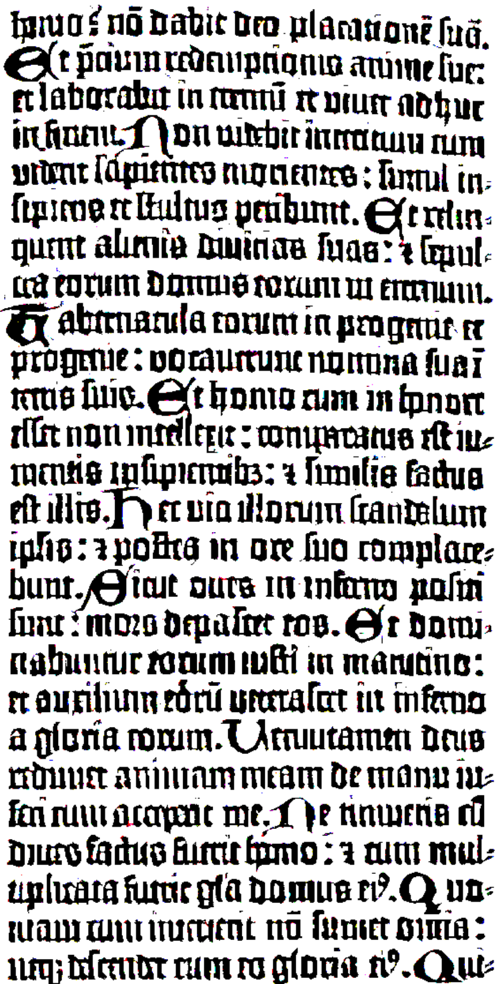
A política das Comunidads concretizou a primeira guerra inter frequencial, por todo Le Monde as Ésttrands estão inflamadas em revoluções, a paixão incendiária está tomando as ruas que desejam o fim dos reis e deuses. O espírito comunista dos communards aquece o sentimento da revolução.

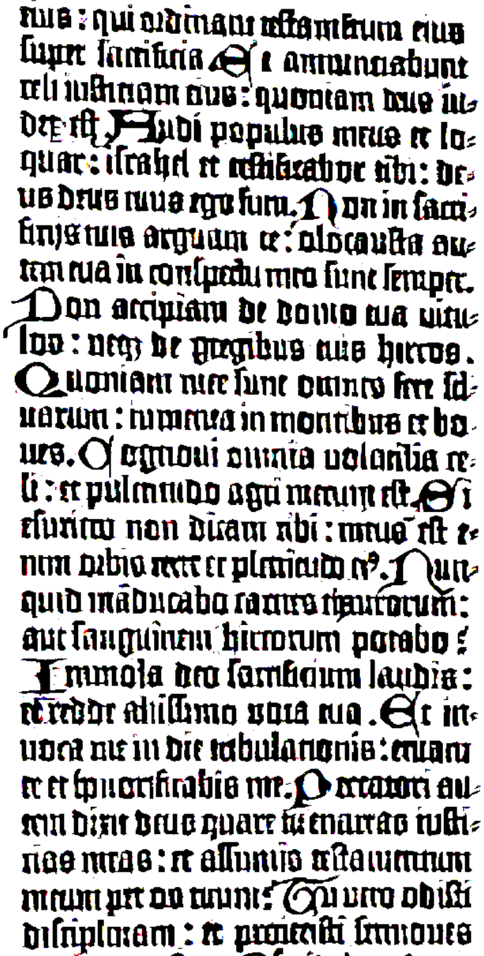
Tenonderã é uma história sobre o amor, esperança e futuro, o sonho de liberdade e a canção das almas. Tenonderã é o nascimento de um milagre.

Em um vazio pálido a vida nasceu, com sonhos e esperança em meio a um universo infinito, nesse universo, o futuro. No futuro, nós.



Você é o suficiente.



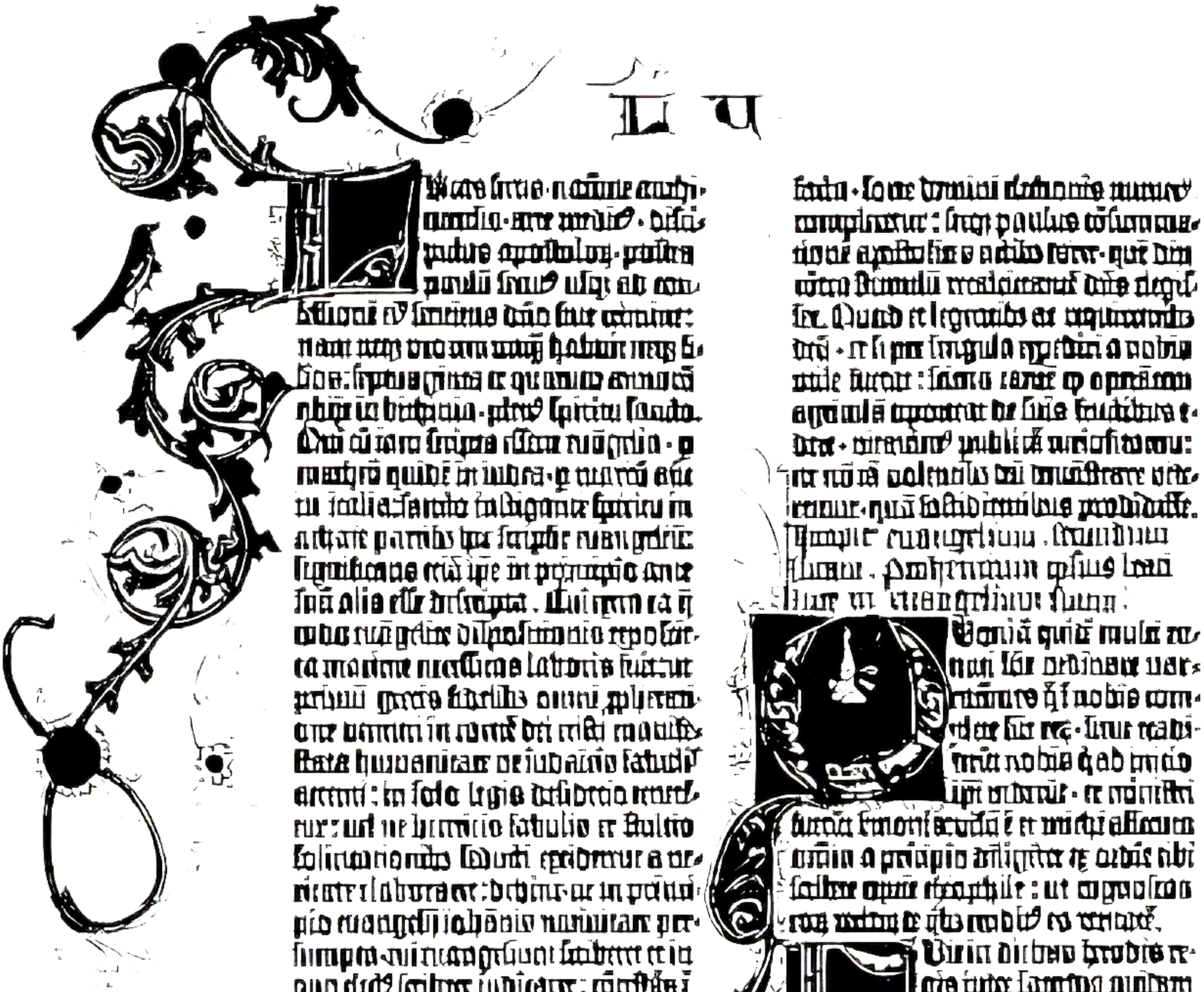


Tenonderã

Tenonderã é um RPG de mesa, dentre muitos outros sonhos, baseado no amor e respeito. Um RPG de mesa é um jogo cooperativo de interpretação de papéis, onde um jogador assume o papel de narrador e os outros interpretam um personagem. Este é um RPG focado em interpretação e interação social.

Para jogar você necessitará de dados! Especialmente o de 10 faces, o d10. Além disso, é recomendado o uso de papel e caneta, apesar dos números não irem muito longe.

Le Monde é aberto ao futuro, você pode imaginar como desejar, um mundo de possibilidades, desde espiões até artesões de sonhos, o mundo é seu, assim como a história que será contada. Tenonderã é sobre contar o futuro, da forma que ele será, e ver o milagre nascer.

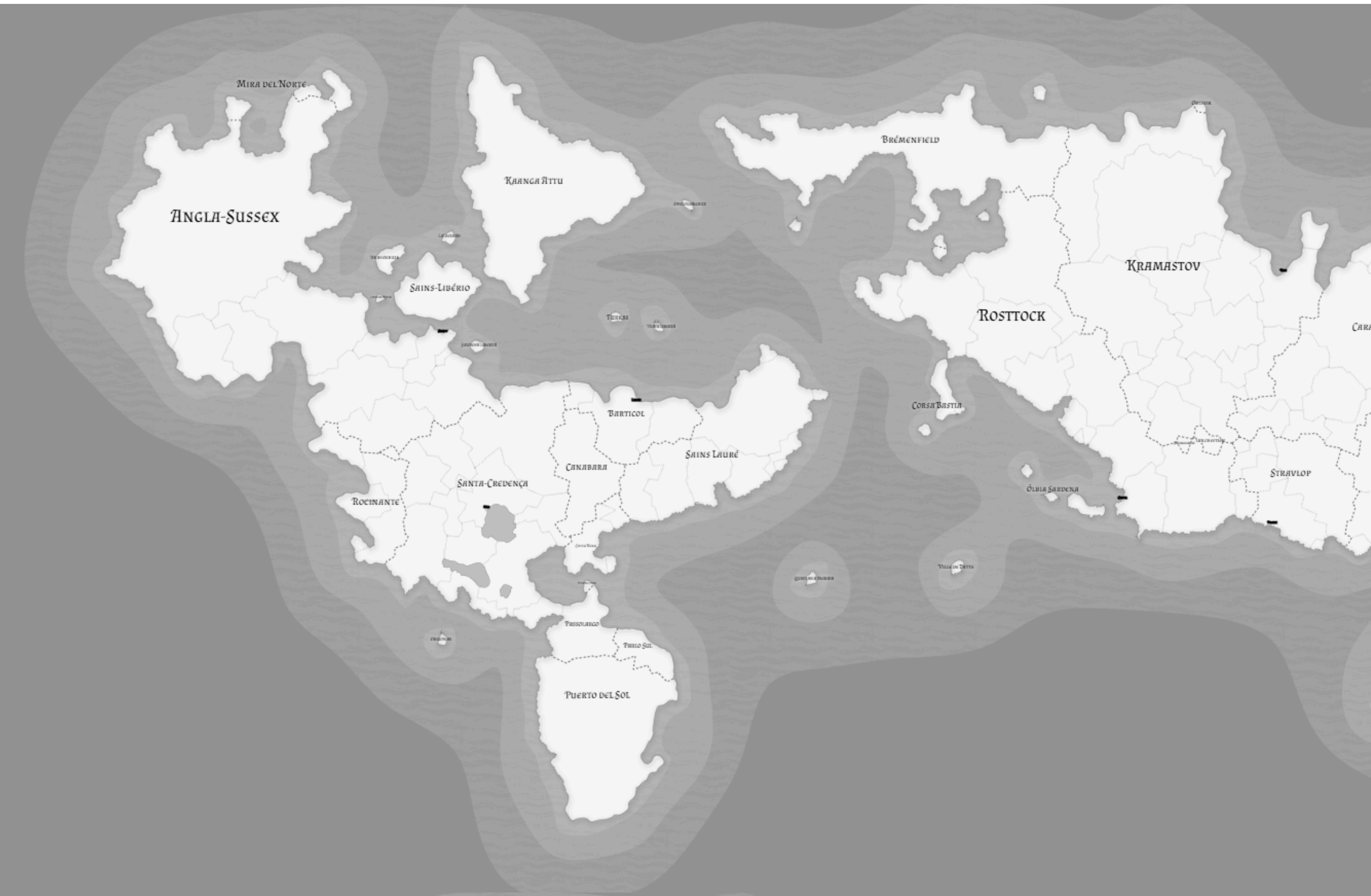


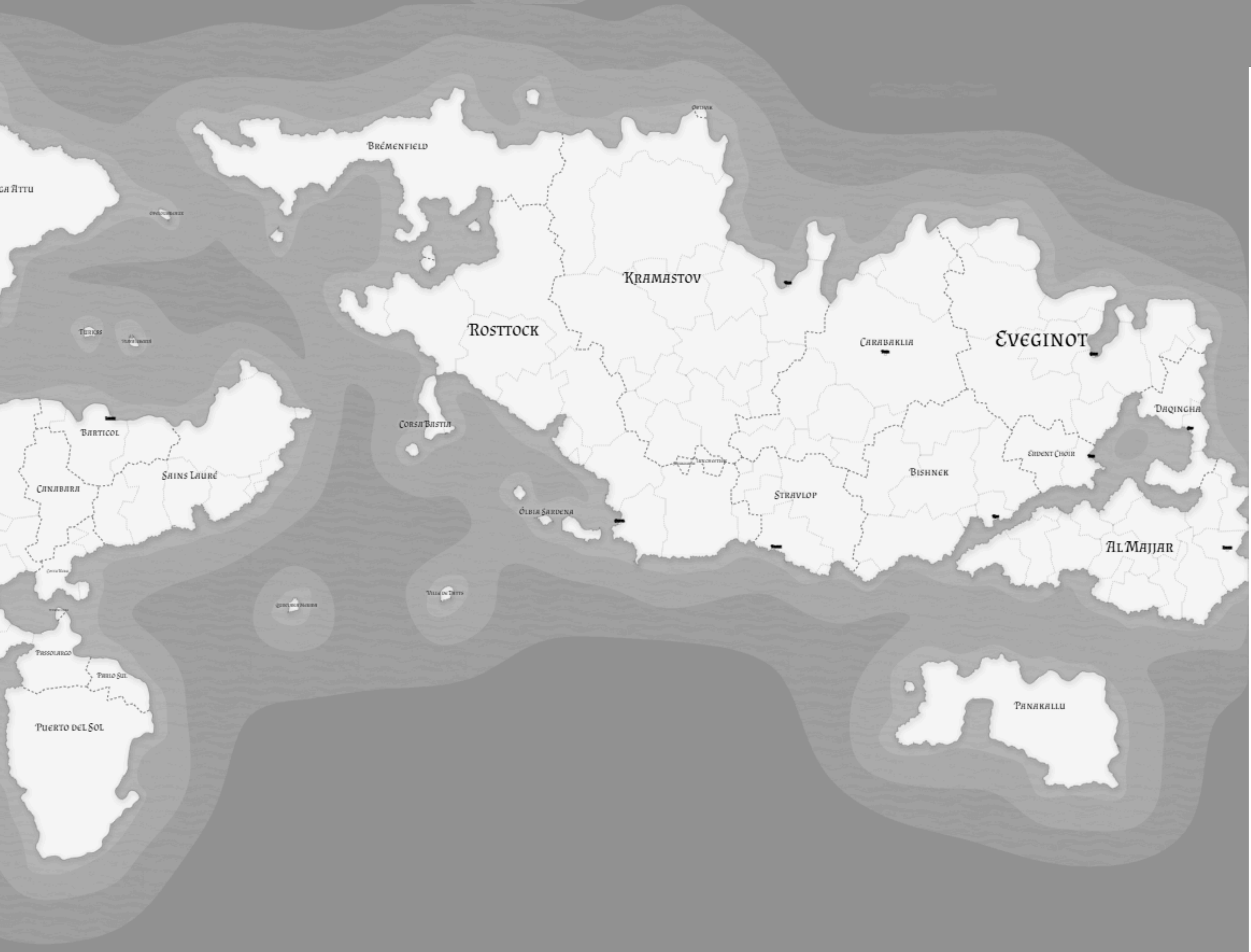
Isola

O mundo de Tenonderã viveu uma história política conturbada entre os Ésttrands, a colonização foi marcada pela exploração dos povos originários das Comunidads, mas a revolução se proliferam como um sintoma à altura, a liberação vermelha dos communards criou um mundo livre, mas que ainda sangra das feridas do Monarco-Fascismo.

O Ésttrands separados pelo além delimitam dois mundos, a liberdade comunitária das Comunidads do Ésttrand Maior e o Monarco-Fascismo das coalizões do Ésttrand Afar. Com a passagem de Ignoto (IG) para Revolucionário (RV), o calendário foi marcado por sangue, a guerra civil de Puerto del Sol ainda dói no Ésttrand, nos últimos 5 anos tropas de Rosttock invadiram Sains Lauré, iniciando a primeira guerra entre Ésttrands, culminando no que pode ser o fim de Le Monde.

Você é um agente de mudança, seja um espião da Opera Mundi, um soldado da coalizão, um detetive da Milícia Interna ou um sonhador, você fará a diferença nessa história, sendo quem você é.


Mira del Norte
Angla-Sussex
Kaanga Attu
Sains-Libério
Brémenfield
Kramastov
Rosttock
Barticol
Sains Lauré
Canabara
Santa-Credença
Rocinante
Corsa Bastia
Ólbia Sardena
Stravlop
Passolargo
Puerto del Sol


Brémenfield
Kramastov
Rosttock
Carabaklia
Eveginot
Daqingha
Eident Choir
Bishnek
Stravlop
Corsa Bastia
Ólbia Sardena
Barticol
Sains Lauré
Canabara
Passolargo
Puerto del Sol
Al Majjar
Panakallu

Termos básicos

DX-*Dado de X lados*

DT-*Dificuldade do teste*

Essénce-*A essência do ser*

Elysium-*A propriedade de existência*

Umbra-*A possibilidade de ser*

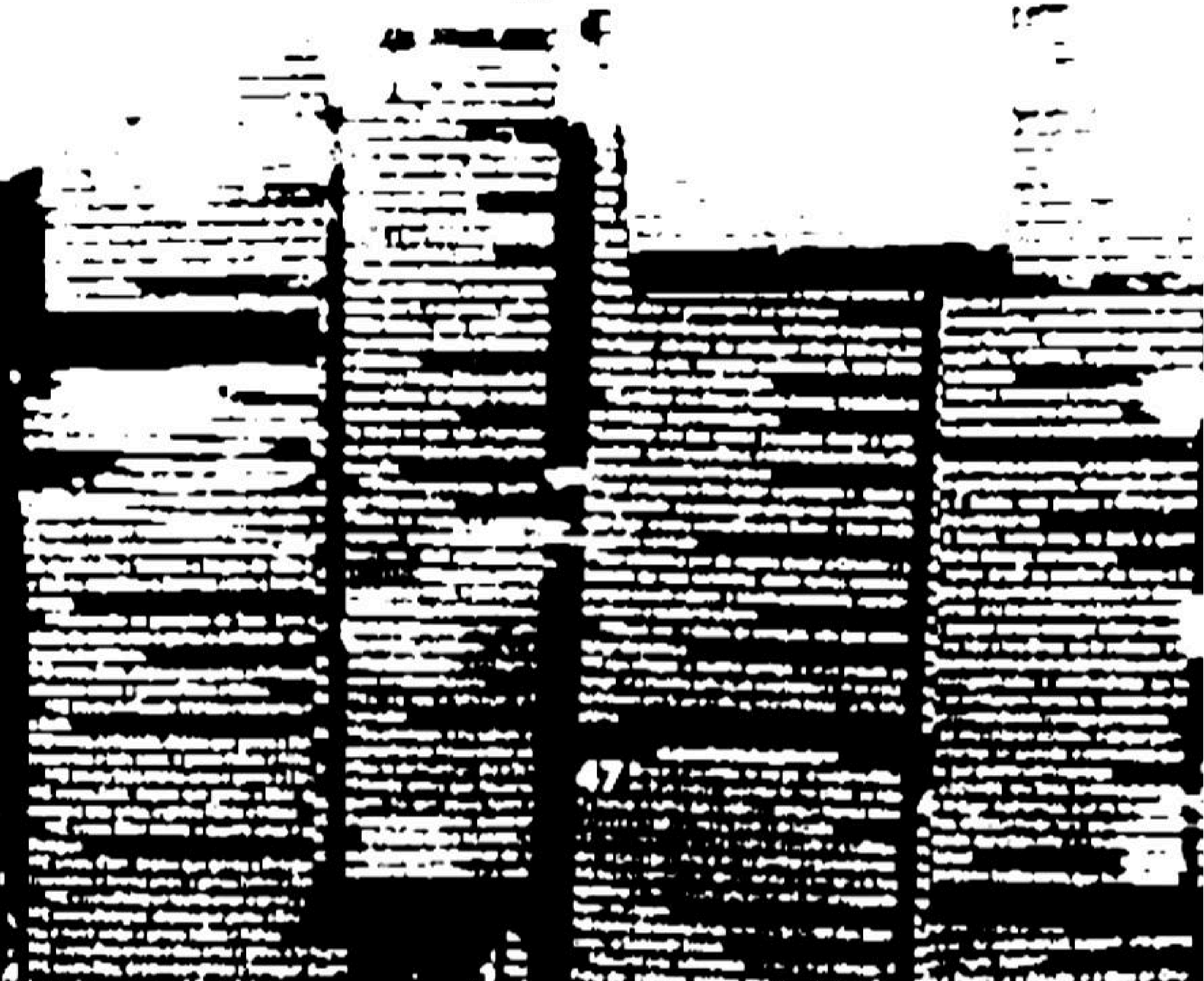
Le Monde-*O mundo*

Ésttrand-*Continentes do além*

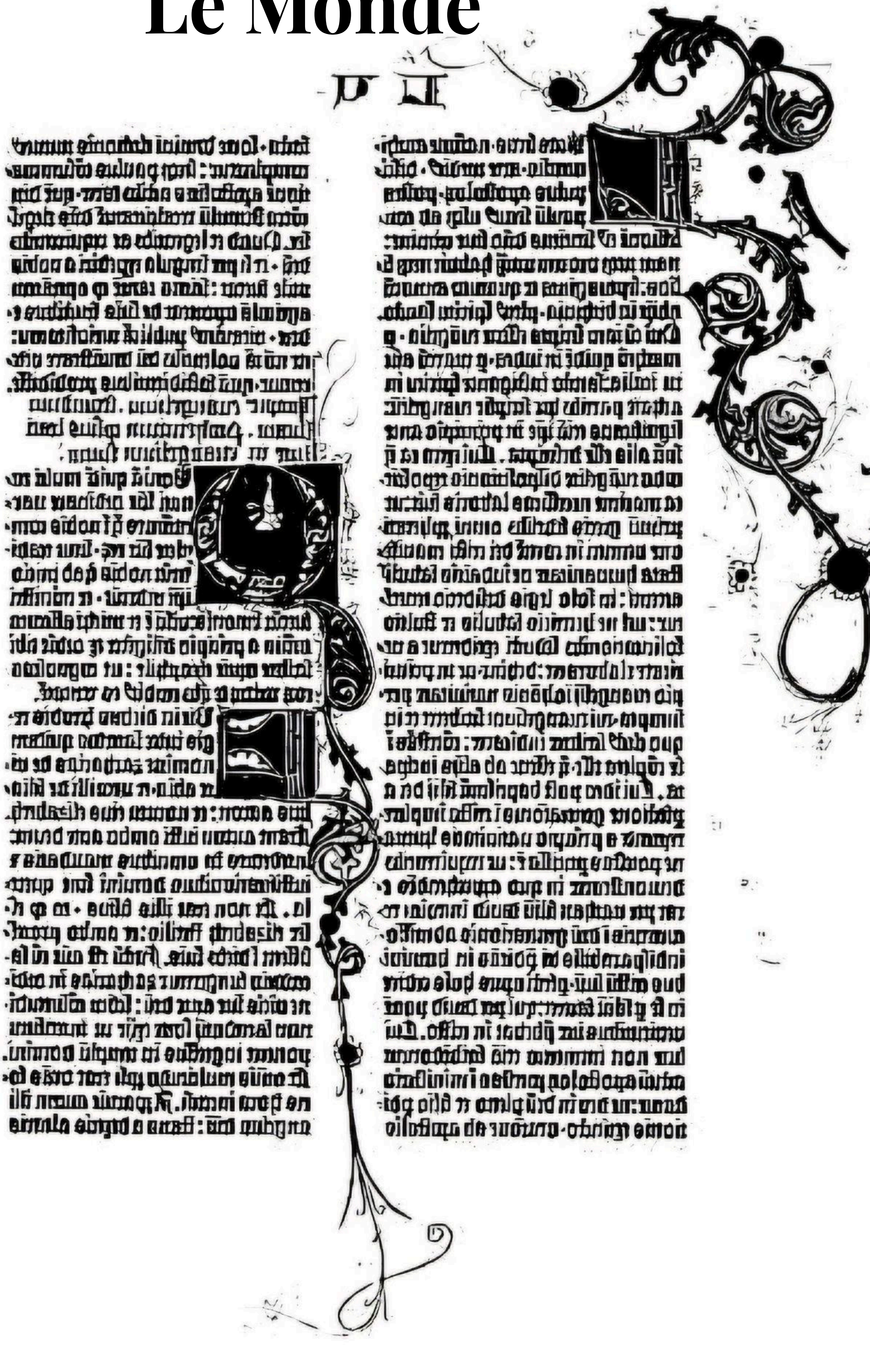
Isola-*O além branco*

Comunidads-*Comunidades independentes*

IG/RV-*Pós Ignoto/Revolução*



Le Monde



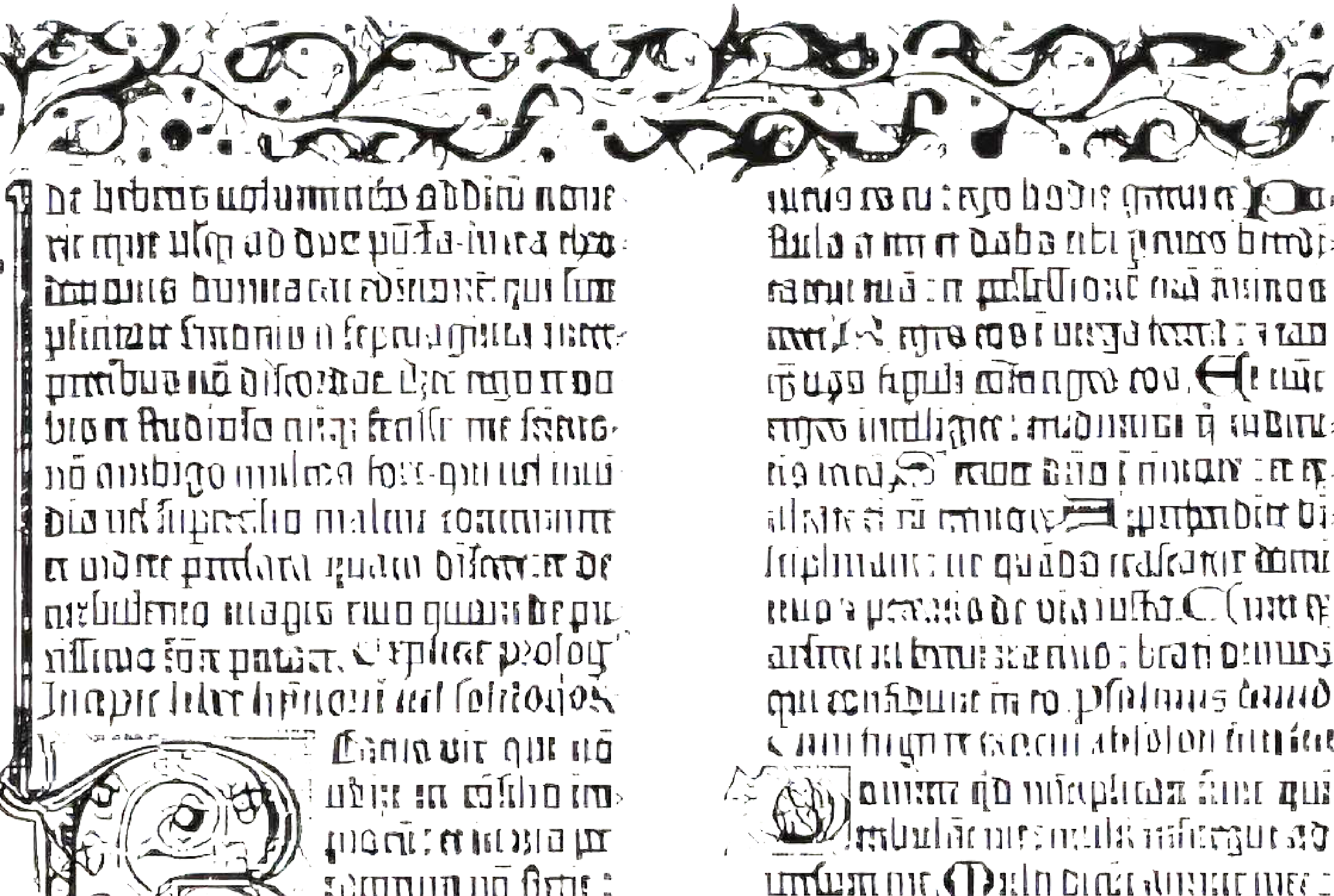
Communards

Le Monde passou pela revolução comunista há décadas atrás, e mesmo desse modo ainda existe uma assombração que paira na política inter-frequência. A guerra cultural é uma constante, métodos de manipulação de massa, parapsicologia, manipulação das ondas do além para reiterar uma política morta, sonhos adormecidos, verdades impossíveis.

Em meio à guerra civil Porto-Solana, a missão colonizadora Monarco-fascista do Ésttrand Afar e a contracultura, um milagre nascerá, como deve ser. Nesse mundo não há mais espaço para reis e deuses, apenas homens.

O espírito communard retornou ao fulgor com a invasão de Rosttock em Sains Lauré em 22 RV.

Neste capítulo falaremos um pouco sobre os movimentos sociais e figuras de propaganda de Le Monde.

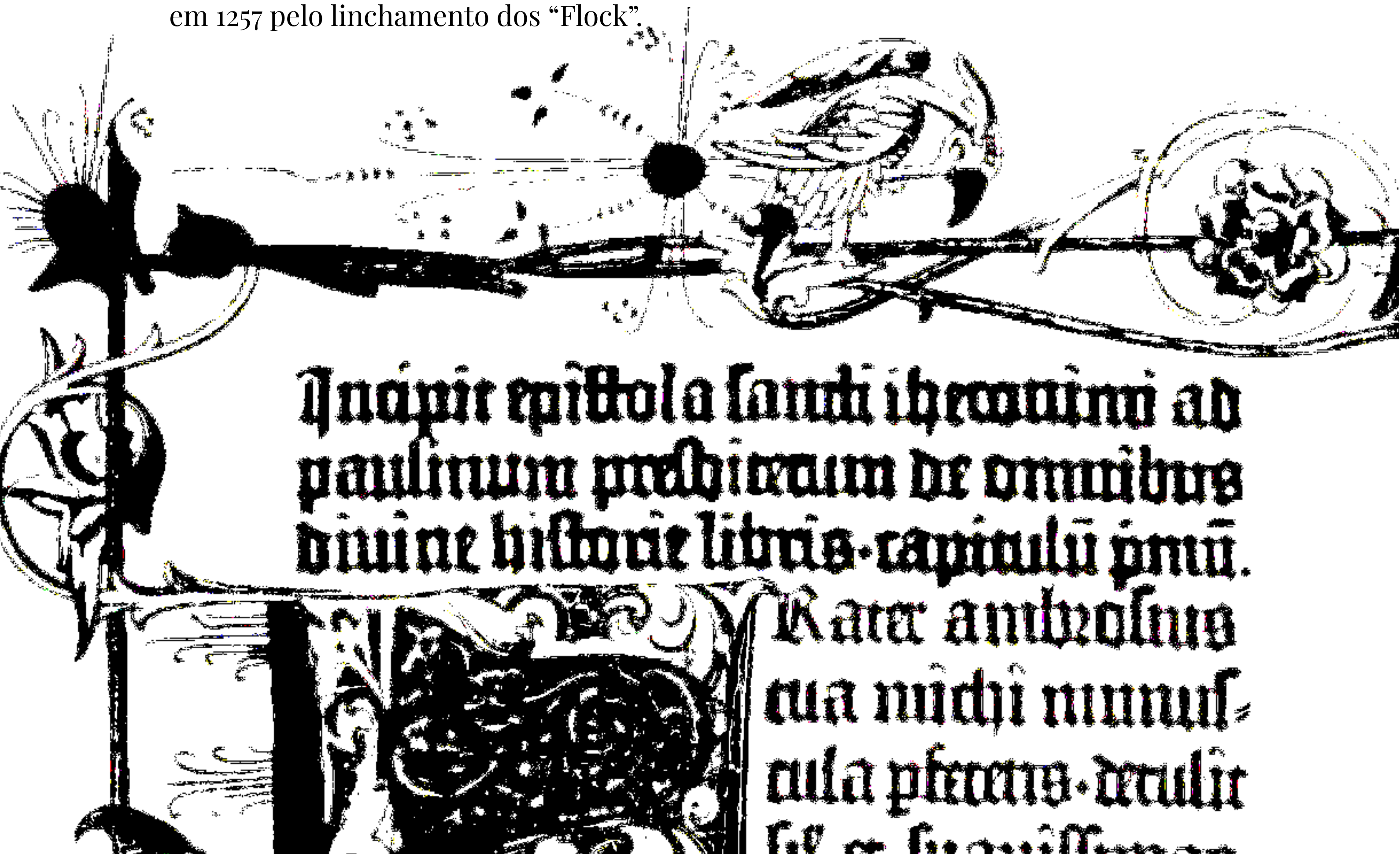


Arturo Costa

Arturo Costa, ou “Arturito”, foi um guerrilheiro revolucionário nascido em Puerto del Sol durante as revoluções de 1209’, formado em história política pela université de Portobello em Rocinante, sua influência maior foi durante a revolução de Santa Credença em 1228 IG, mobilizando o movimento estudantil da região e criando o “Manifesto Revolucionário”, livro base para a radicalização communard Puerto-Solana. Arturo no entanto não viveu para vê-la, sendo assassinado em 1257 pelo linchamento dos “Flock”.

Daz Krasmatov

Krasmatov foi um líder político revolucionário, nascido na aristocracia do Ésttrand Afar, ele viajou o Ésttrand Maior em busca de uma nova política, desacreditado a missão civilizatória de Afar. Krasmatov se tornou um dos maiores nomes da ”polític communard” que nasceria futuramente nas Comunidads. Em 1158 IG Krasmatov foi assassinado por um adversário político, Lexus Stamatin.


Incipit epistola sancti iheronimi ad
paulinum presbiterum de omnibus
divine historie libris · capitulū pmū.
Rater ambrosius
tua michi munus-
cula perferens · detulit

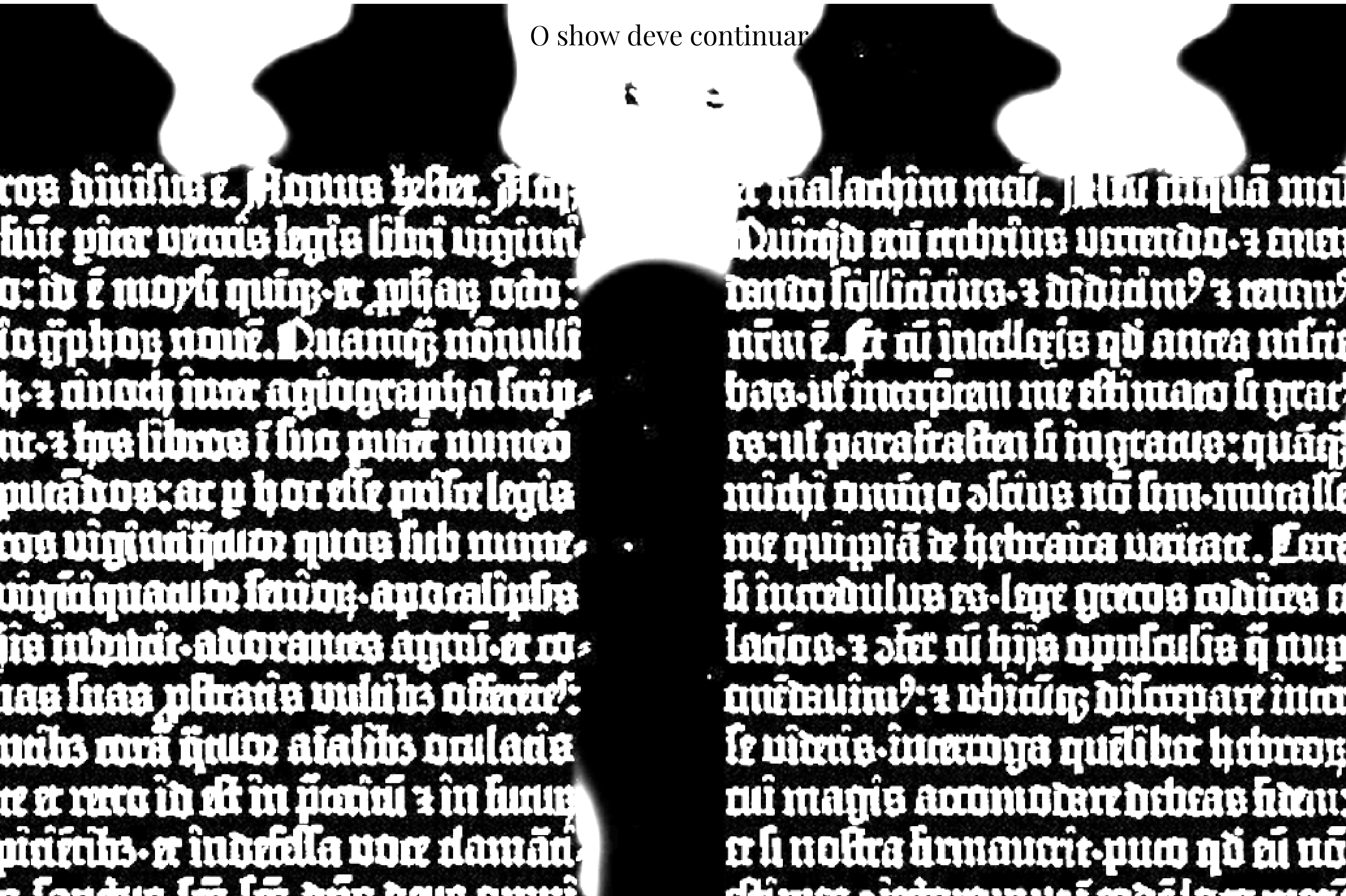
Opera Mundi

A Ópera é a milícia de organização dos Ésttrands, fundada em 1 RV, com o papel de coordenar as milícias locais das Comunidads, seu braço militarizado de segurança e contenção é a Milícia Interna, que também funciona como bureau de investigação. A Ópera cuida da mobilização social e agenciamento de setores, a compreensão de movimentos e circulação. O patrono da Ópera é Krasmatov, político e guerrilheiro contra a colonização do Ésttrand Maior. Há anos uma guerra civil começou entre a milícia popular de Puerto del Sol e a Ópera, iniciada pelo incidente de 17.

Além do funcionamento paramilitar, a Ópera também tem papel de inteligência, com o Bureau de Investigações Frequenciais (BIF), que investiga o funcionamento das isolas do além e sua alteração na realidade, assim como a manutenção dos meios de mergulho do além.

Outros setores são englobados pela Ópera, como o setor de propaganda e censura social, o tesouramento e a Coalizão Interna de Saúde e Direitos Humanos (CISDH).

O show deve continuar.

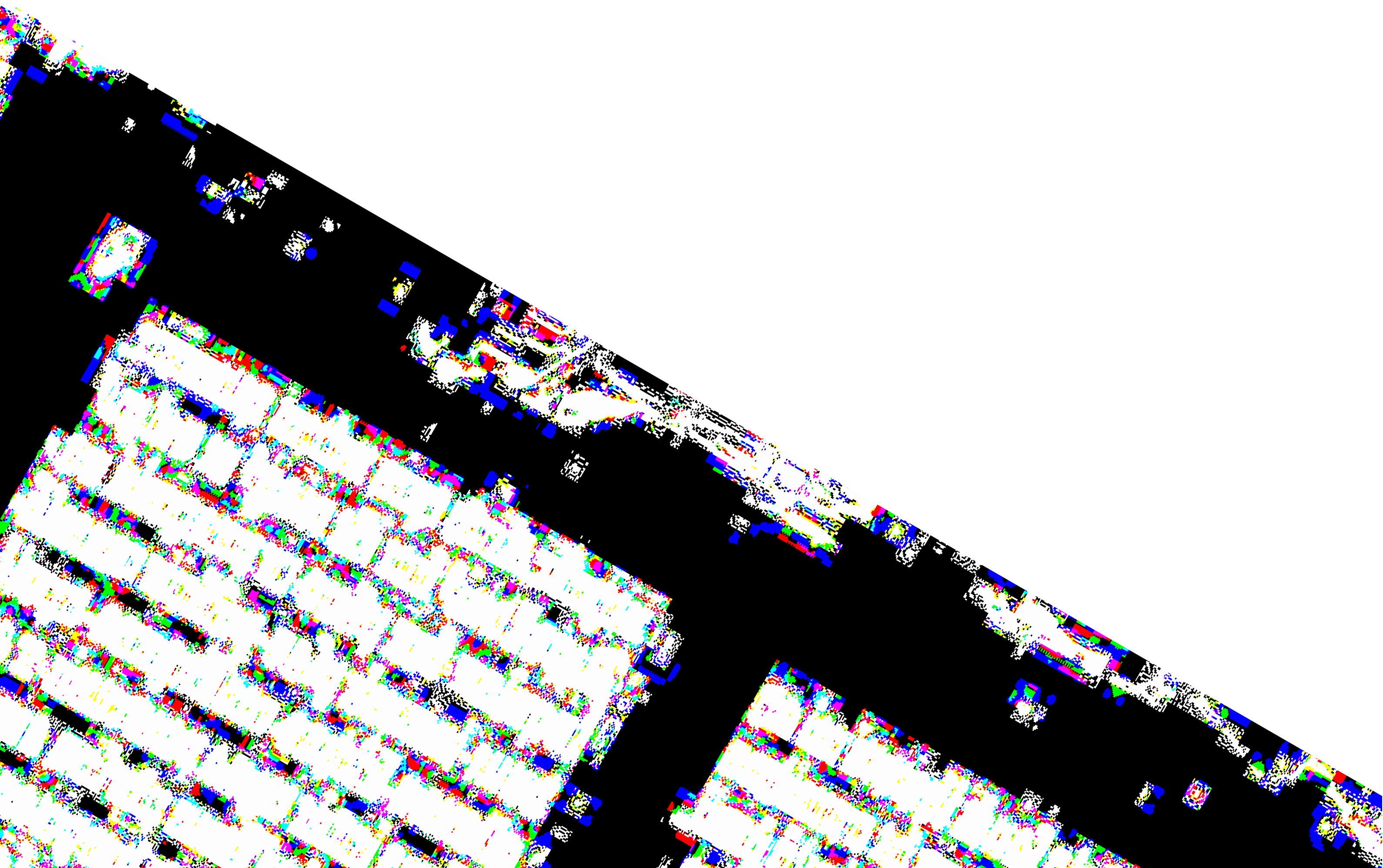


Heartman

Heartman é um agente lendário da Ópera, um agente de campo especializado em infiltração e coleta de dados. Lendas dizem que Heartman é um apelido para diversos agentes ao longo da história, outros dizem que ele é o filho bastardo da aristocracia de Stravlop. Heartman não possui um rosto, mas suas missões são sucessos constantes, sendo ele o criador da técnica 404 "heartman" de resistência à tortura.

404

A técnica 404 consiste em um nível avançado de visualização e projeção de self. Primeiro realizando a visualização de um objeto observado, criando um vínculo mental com ele, e em seguida projetando sua consciência para o mesmo. Atenção: a realização falha desta técnica pode gerar uma tulpa desregular.



Coalizões

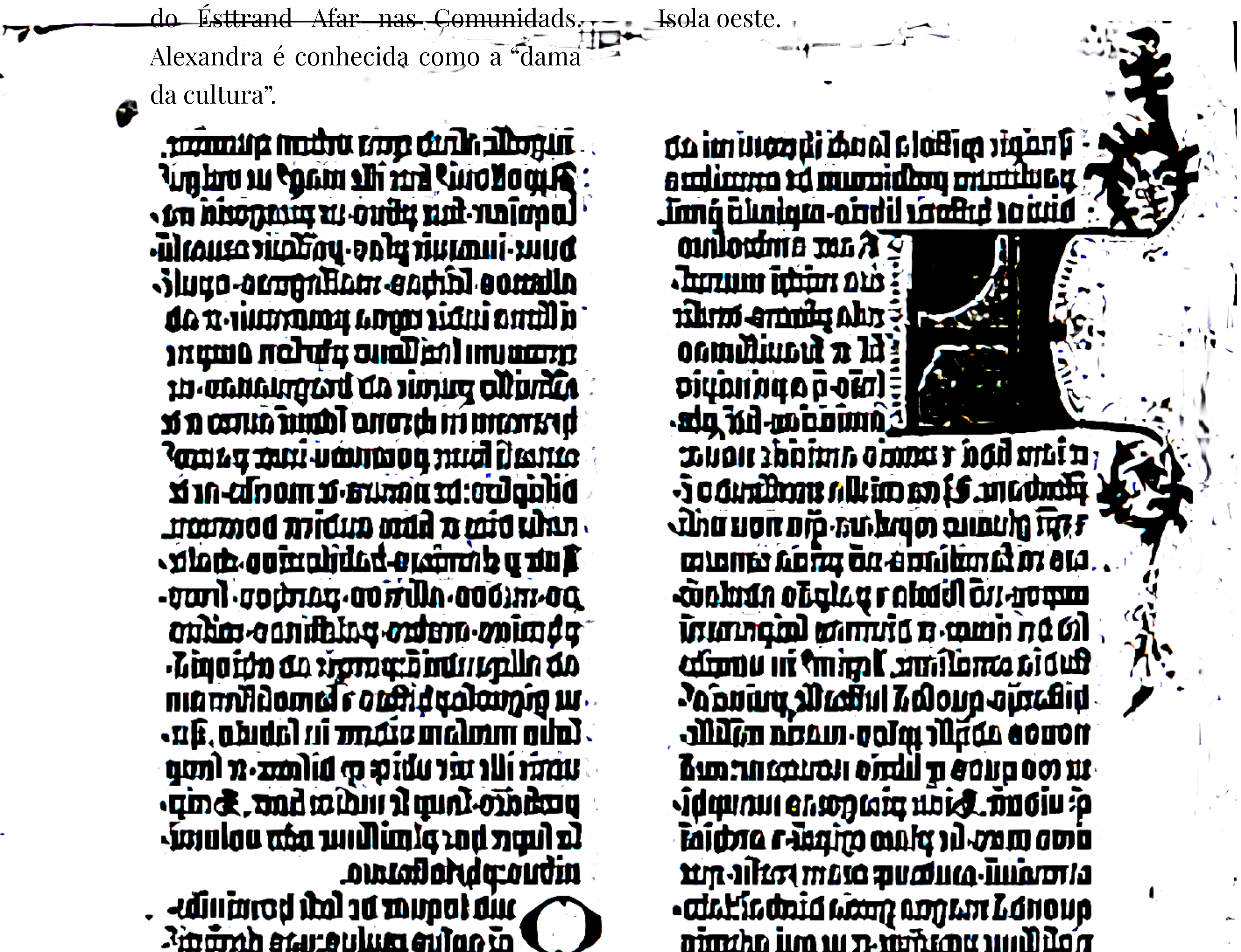
As coalizões aristocráticas são a formação política predominante no Ésttrand Afar, consistindo de grupos empresariais paramilitares bancados politicamente pela aristocracia monárquica. As famílias em poder se mantêm as mesmas desde a fundação das coalizões previamente à colonização das Comunidads. Lendas dizem que figuras poderosas usam do além como um meio de replicar sua essénce e se manter em poder, um método de imortalidade através da observância.

Alexandra Adreivich

Alexandra é descendente da linhagem Adreivich e Praskovia, duas das casas aristocráticas mais poderosas do Ésttrand Afar, com seu domínio e origem em Eveginot e Brémenfield, respectivamente. Alexandra deu frente nos anos 4 RV da frente político cultural de Rosttock, visando retomar os bons modos e cultura tradicional do Ésttrand Afar nas Comunidads. Alexandra é conhecida como a “dama da cultura”.

Grygor Smolensk

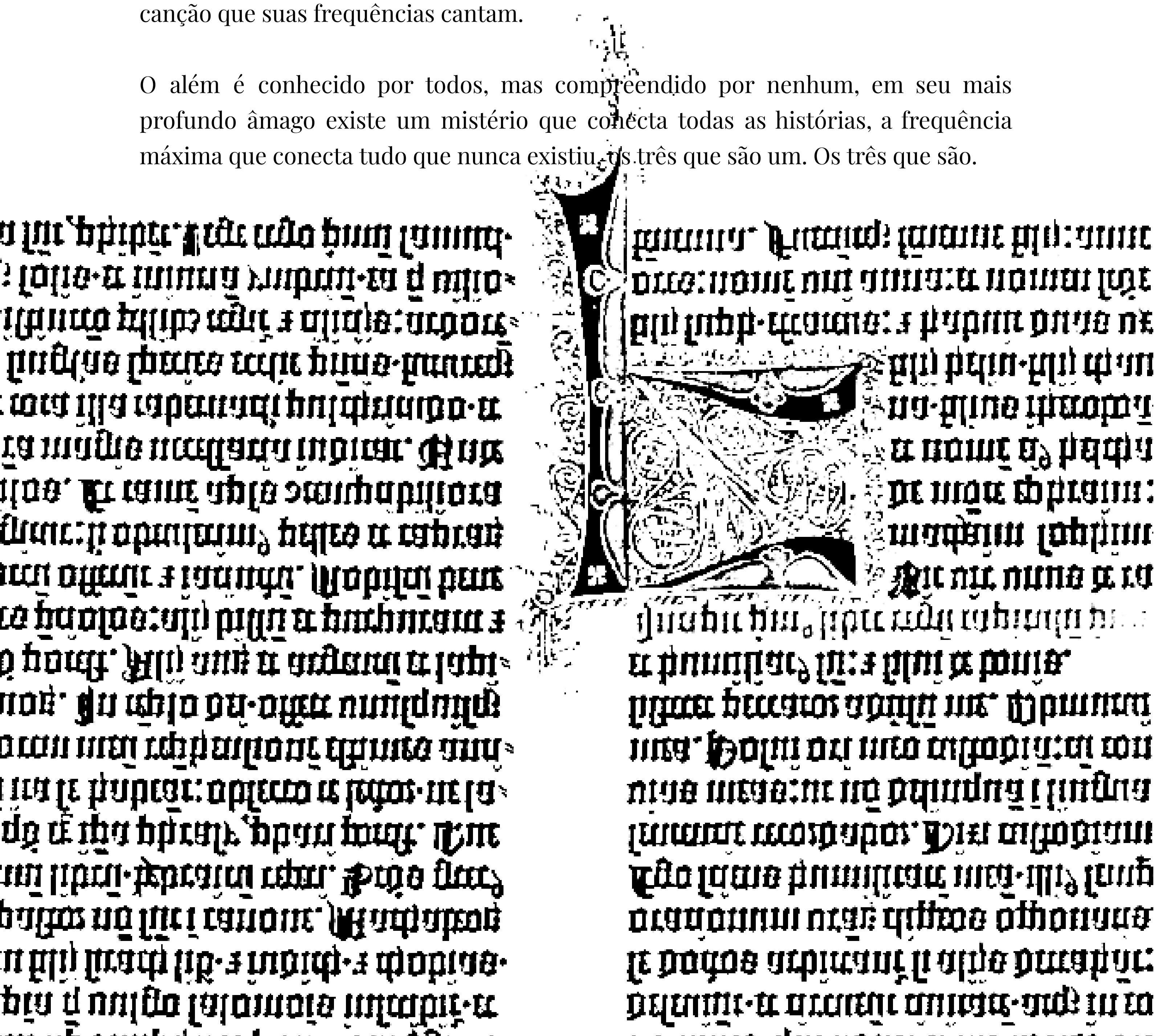
Grygor é professor da université de Bishnek, formado em ciência política e econômica pela casa de Panin, em Stravlop. Grygor é fundador da filosofia conciliacionista de frequências, a ideia de um pacto não verbal de dominância do Ésttrand Afar sobre o Ésttrand Maior. Grygor também é financiador dos estudos da Isola oeste.



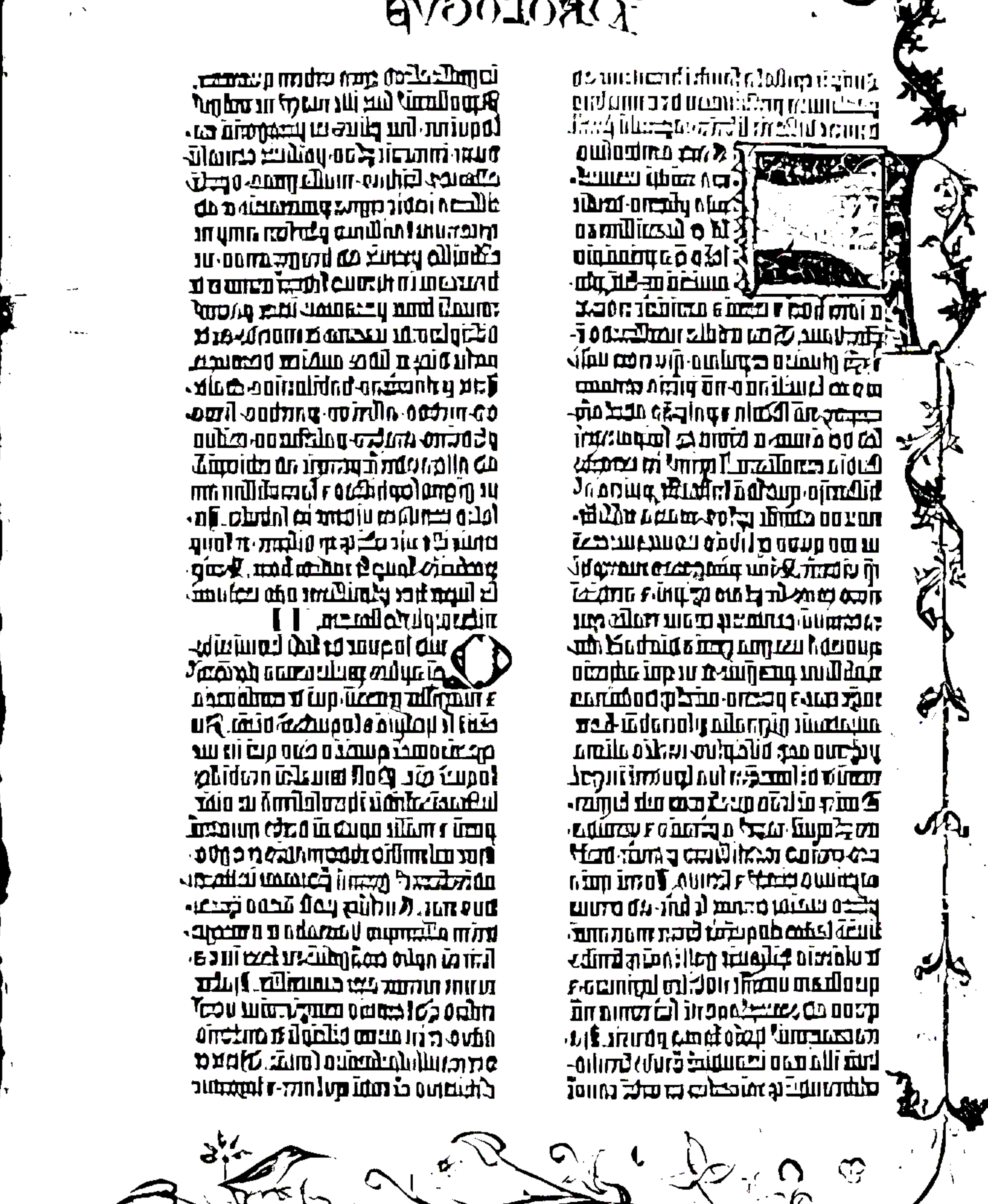
O além

Através de Le Monde uma verdade pálida se espalha, a Isola, um deserto de existência impossível sibilante de violeta, um mar de possibilidades e frequências que vibram de forma impossível, onde o passado e futuro se conectam e a realidade se transforma. O além é o espaço branco que ilha os Ésttrands e separa a vida, navegadores atravessam o além usando contra frequências, abrindo um caminho radial de canções impossíveis, existem aqueles que se aprofundam no além, os mergulhadores, que buscam a resposta no fundo do deserto branco, ouvindo a canção que suas frequências cantam.

O além é conhecido por todos, mas compreendido por nenhum, em seu mais profundo âmago existe um mistério que conecta todas as histórias, a frequência máxima que conecta tudo que nunca existiu, os três que são um. Os três que são.

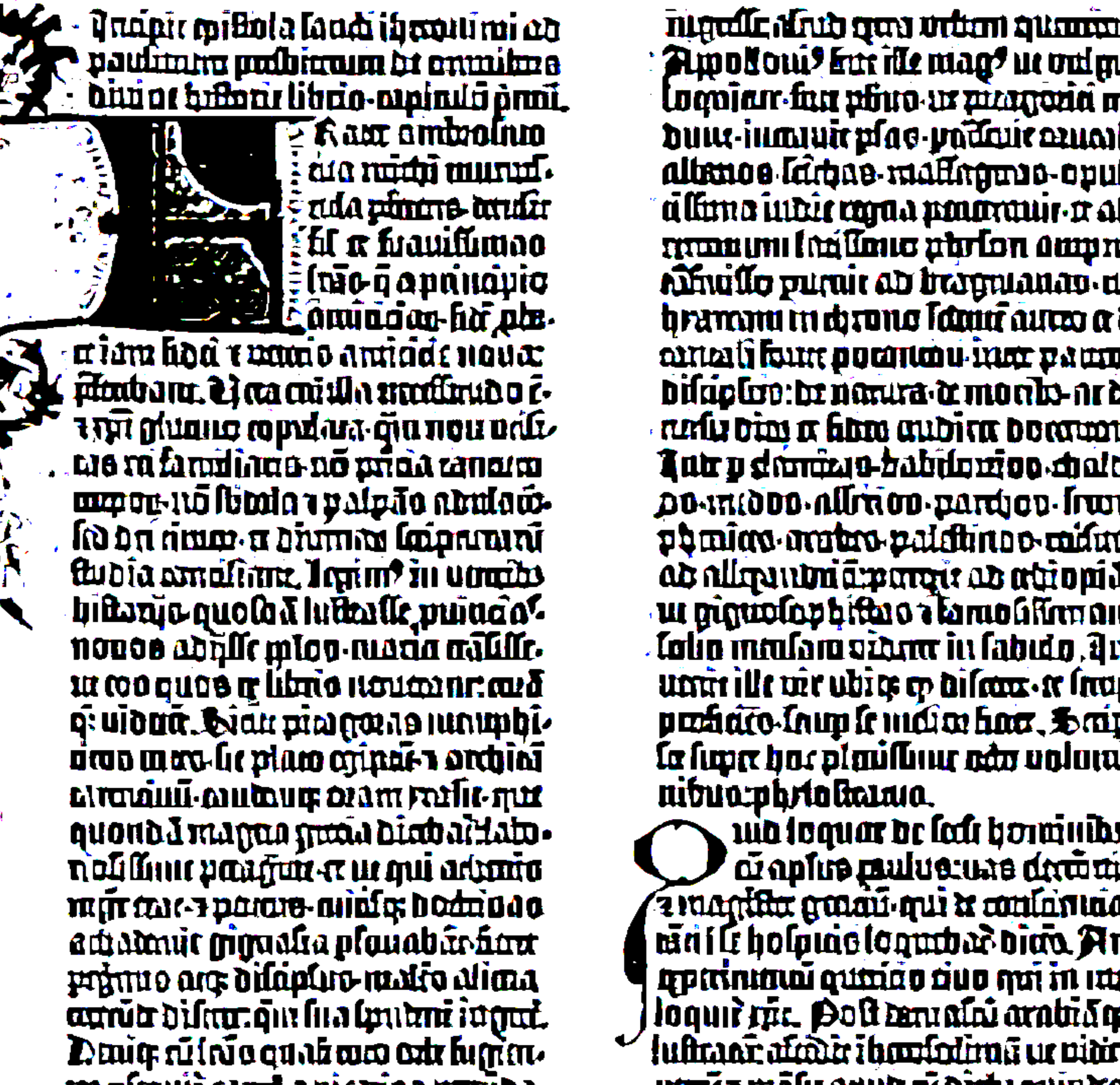


Instituição



Um agente de mudança

Neste capítulo você aprenderá a criar seu personagem em Le Monde. Seus sonhos, esperança, vida e possibilidades de existência, no que você sonha, luta e vive. Em Tenonderã você é um agente de mudança, uma pessoa que pode alterar o rumo da história através de suas ações, através de ser quem você é. Você não será perfeito, você errará, e isso será o suficiente. Essa não é uma história sobre sucesso, mas sim uma história sobre errar e continuar tentando.



Essência

Esses são os dados básicos que você aprenderá a completar. Sua ficha consistirá em:

Esséne

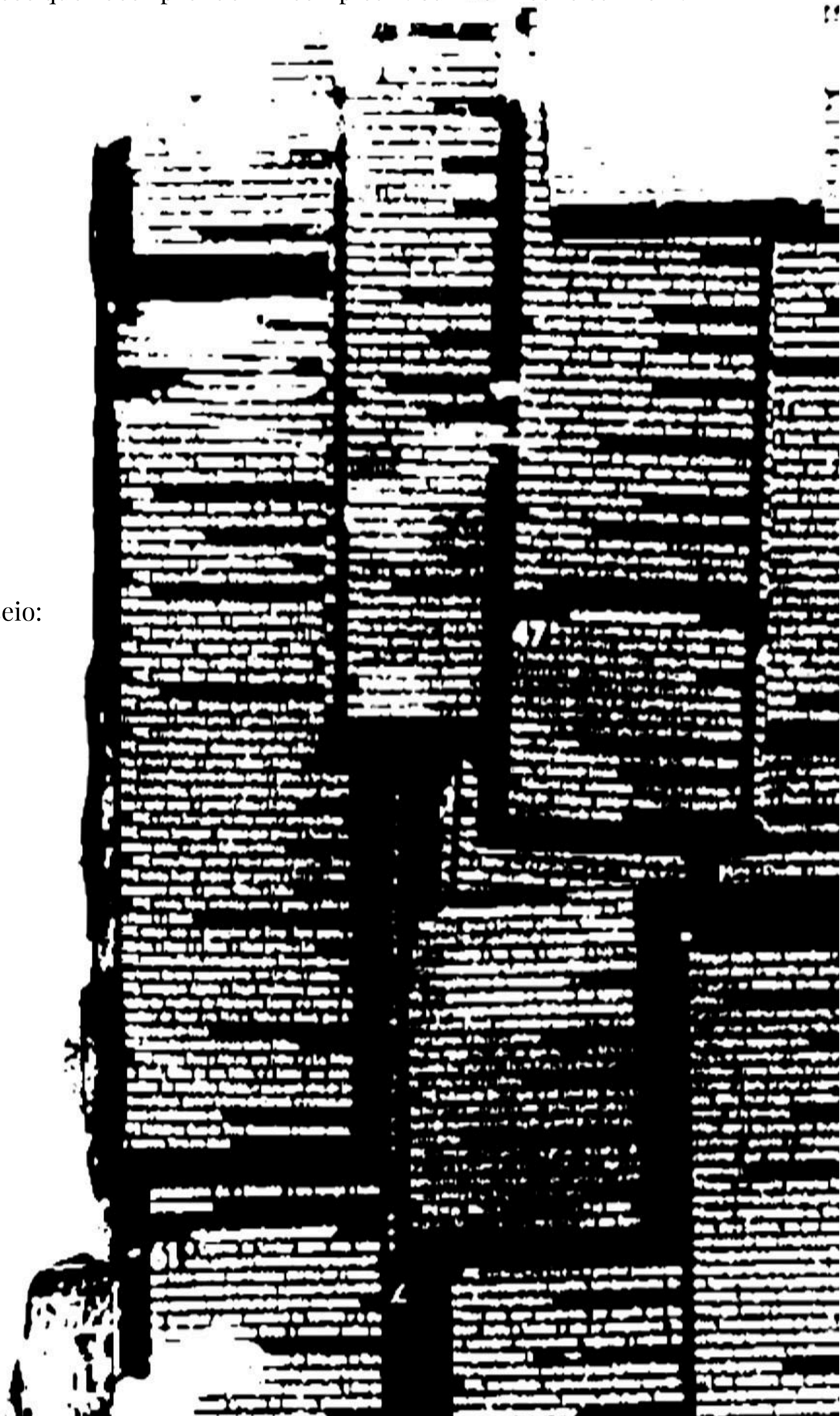
Delírio:
Equilíbrio:
Fulgor:

Elysium

Dialética:
Materialidade:
Savoir faire:

Umbra

Compreensão:
Coordenação de manuseio:
Expressividade:
Ignoto:
Interface:
Intuito:
Irmandade:
'Lärsanē:
Lore:
Mederi:
Obstinação:
Psicoótica:
Psicotécnico:
Séance:
Truculência:



Compreensão

Essénce: A essência básica do seu ser e seu bem estar

Delírio: A complexidade do além adentrando sua mente e sua saúde mental
Equilíbrio: Sua compostura e capacidade de resistir à ansiedade
Fulgor: Sua saúde física e corporal

Elysium: Seu ímpeto de existência, a capacidade da sua realização

Dialética: Sua mente e a existência do saber incorpóreo
Materialidade: Sua fisicalidade e a proeminência do existir material
Savoir faire: Saber fazer, sua conexão humana, sua alma

Umbra: O contraponto de sua existência, a possibilidade do que não é

Compreensão: Sua compreensão da realidade, conhecimento e conexão
Coordenação de manuseio: O movimento delicado, suas mãos e o toque doce
Expressividade: Expressar sua alma vasta, refletir tudo que você é
Ignoto: O desconhecido, a fé, o saber do impossível
Interface: Se conectar com o artificial, telas, vibrações, toque
Intuito: Sua intenção, boa ou má, sua consciência
Irmandade: A conexão com a humanidade ou animalidade, se conectar com o igual
'Lärsanē: O crime, o errado, o vilanesco
Lore: Saber o que já foi, o passado espelhando o futuro
Mederi: Saber curar, cuidar do outro ou de si
Obstinação: Sua força de vontade e a resistência para continuar vivendo
Psicoótica: Sua visão esquizofrênica da realidade, um olhar novo do que é
Psicotécnico: Esconder quem você é e reconhecer no outro sua mente
Séance: Se conectar com o além em sua vibrações que cantam
Truculência: Sua força física e sua matéria, fisicalidade e causar dor

Princípio

Ao criar seu agente você deverá alocar seus pontos de poder ao máximo de 5 em Elysium e Umbra, definindo seus atributos mais fortes e menos presentes. Não tente ser bom em tudo. Ao criar sua ficha você recebe:

10 pontos de cada Essénce

3 pontos de Elysium

10 pontos de Umbra

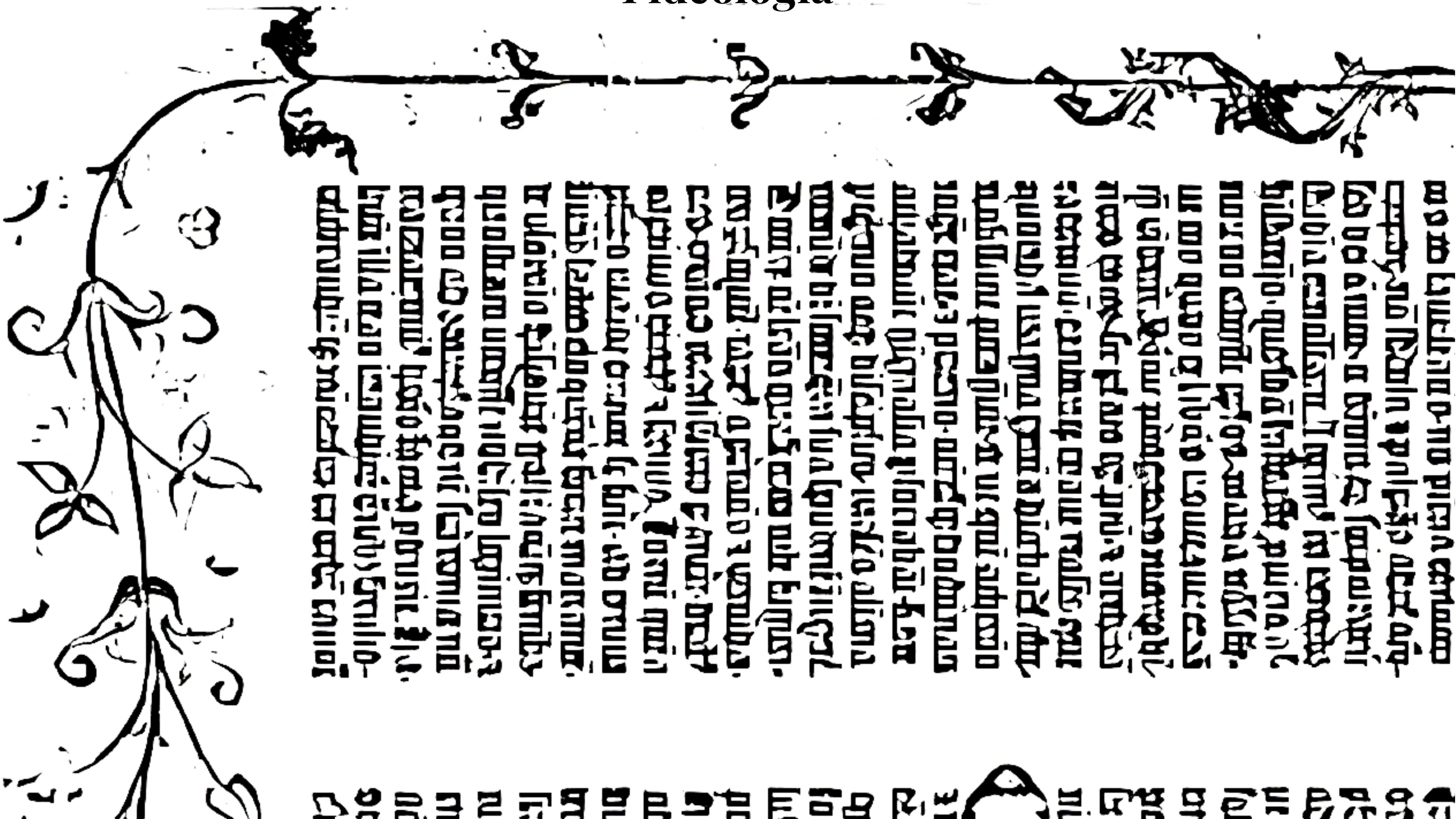
3 habilidades

Ao se tornar mais experiente você ganhará novos pontos, podendo recuperar o que perdeu ao longo do tempo, recebendo:

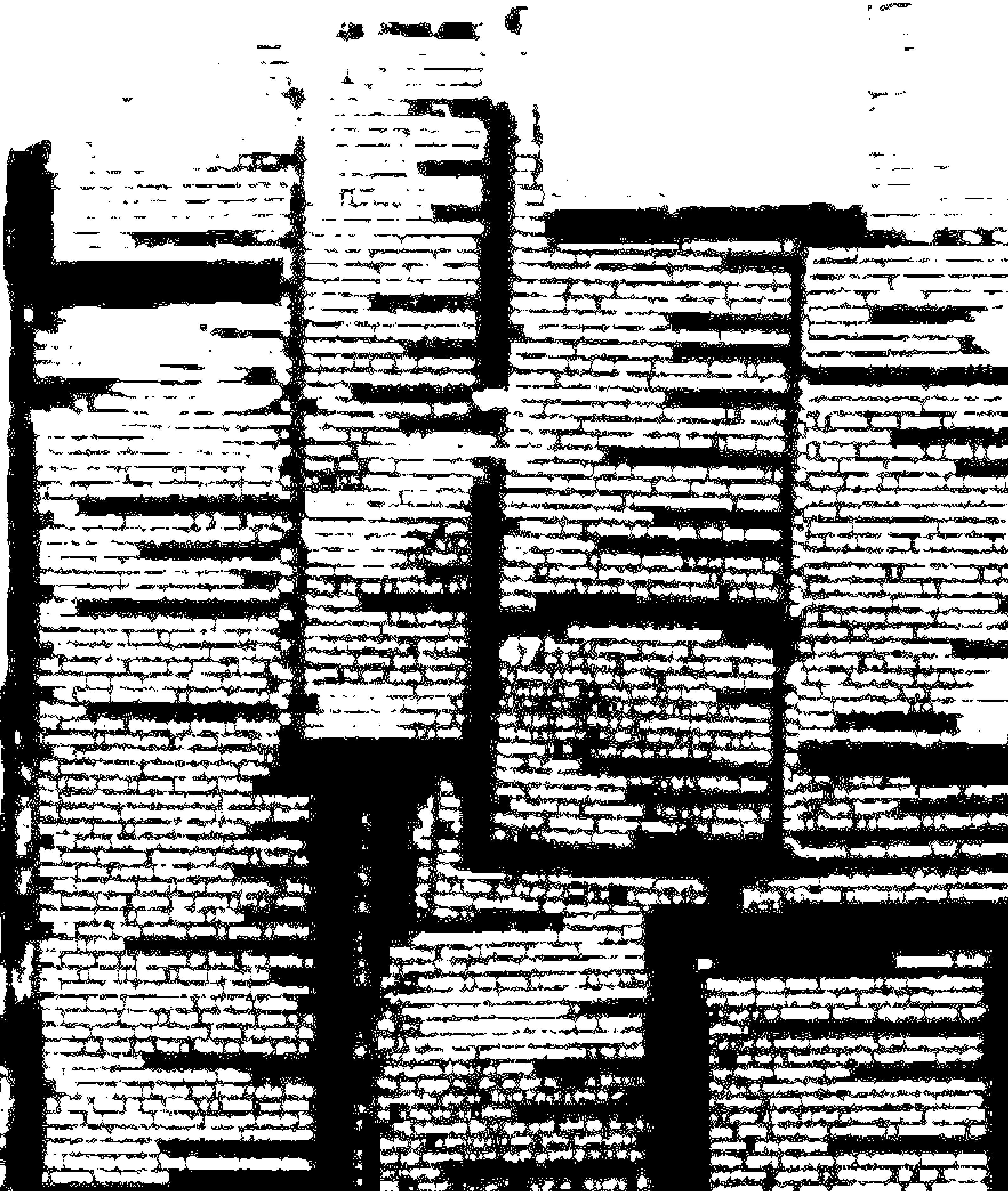
1 ponto de Elysium

2 pontos de Umbra

1 ideologia

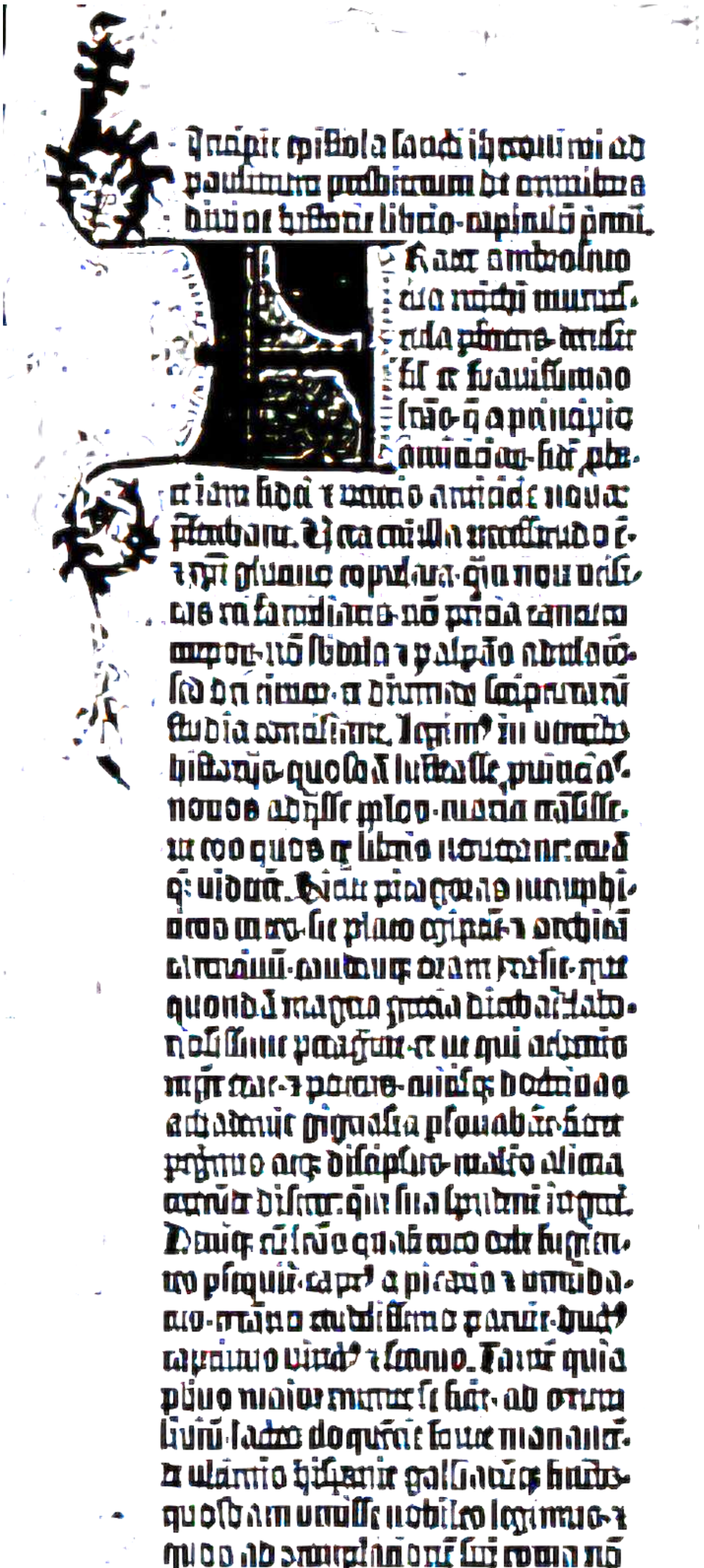


Ideologia



Possibilidades

Neste capítulo você poderá escolher suas habilidades de agente de mudança, elas definem novas possibilidades no seu futuro, e podem ser esquecidas e aprendidas novas toda vez que você supera um grande desafio ou tem sua moral testada. Seu corpo é uma obra em construção, crie livremente novas habilidades para seus agentes.



Deus, por favor:

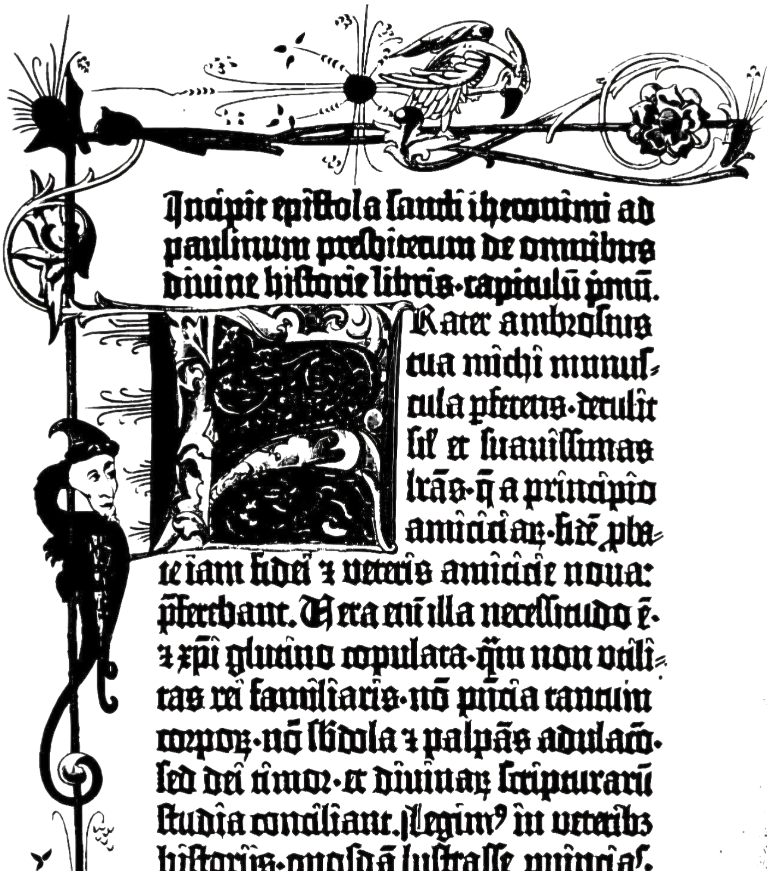
Você dá um disparo impossível, podendo sofrer 5 de dano no equilíbrio para aumentar o dano de um ataque em 1d

Somatosensor:

Você foi forjado na guerra, suas rolagens de disparos somam no sucesso e dano 1, no entanto o valor 1 no dado ainda é um desastre

Invisibilidade ocupacional:

Você não existe onde importa, somando 1 em suas rolagens de furtividade, no entanto o valor 1 no dado ainda é um desastre



Brutalista:

Você consome a arte do concreto sobre rocha, você tem uma ação interativa extra em ambientes fechados

A Ópera de rostos:

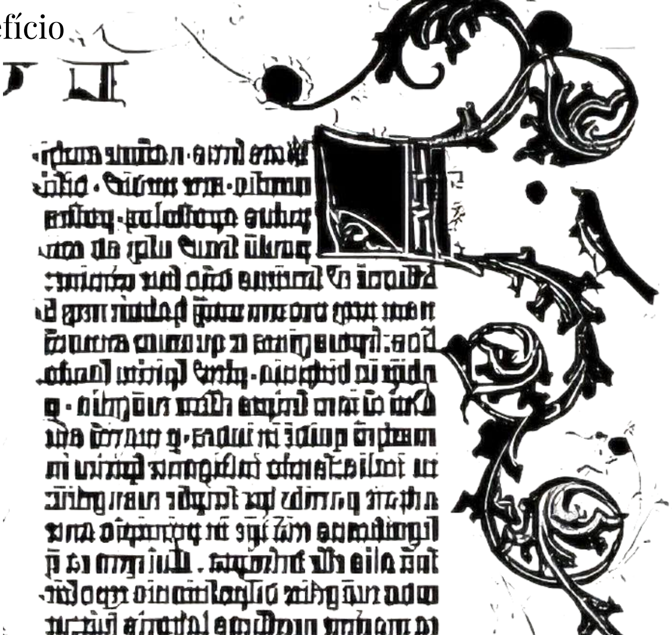
Você faz parte oficial da Opera, podendo usufruir de seus contatos internos, mecanicamente você pode uma vez por cena ganhar 2 sucessos em um teste de expressão

Prescrição: Stamatin:

Você é uma fortaleza mentalmente hipócrita, podendo assumir uma ideologia a mais

Batida Krasmatov:

Suas ideologias são enraizadas, concedendo um ponto a mais de benefício



Deja Vu:

Você não tem medo de tentar de novo, uma vez por cena você pode rolar novamente um teste de interação

Fisicalidade deifica:

Você tem um corpo funcional, ao passar em um teste de ação física você recupera 1 ponto de esséncе aleatório

Mundo cão:

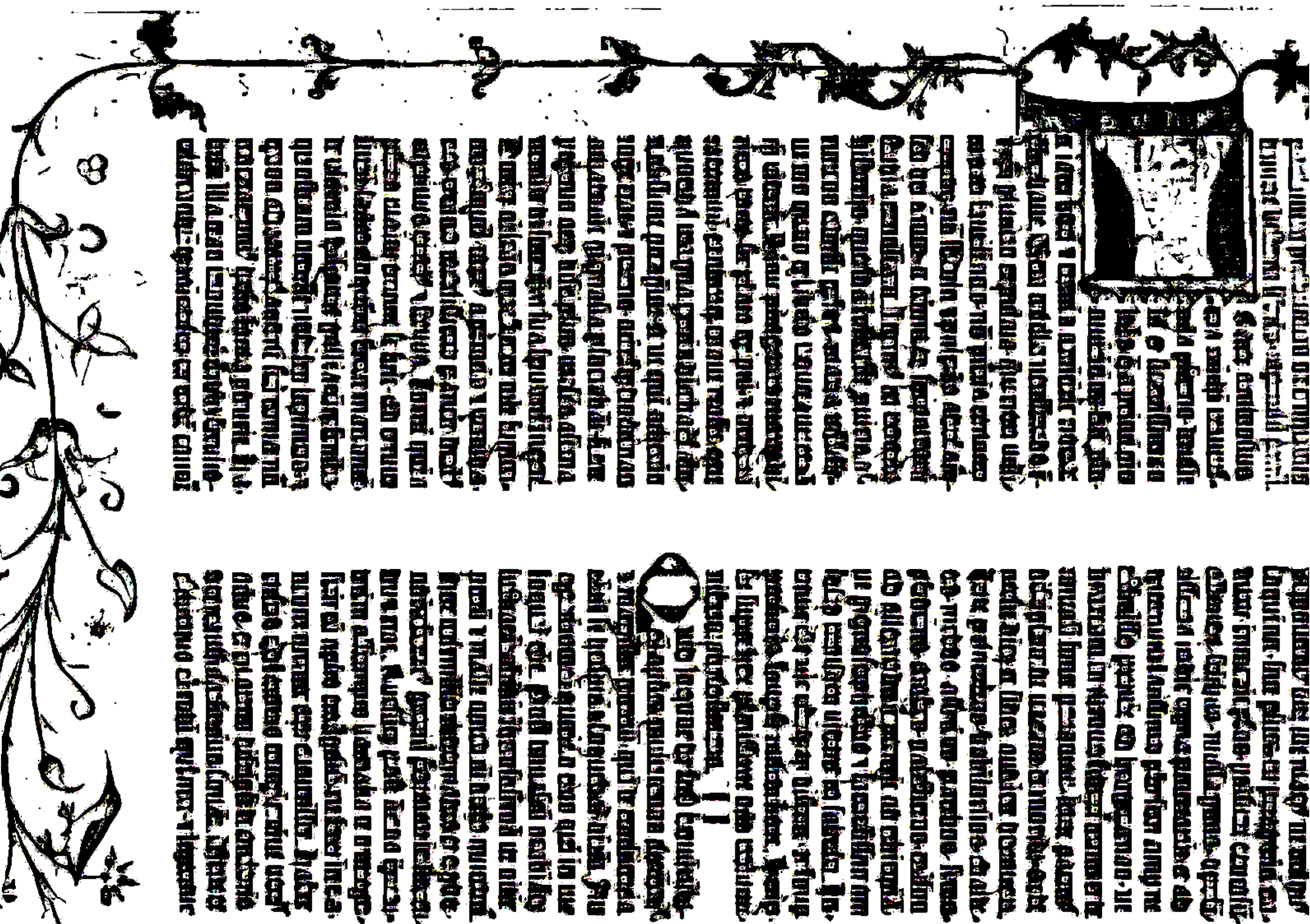
Seu corpo trai sua degeneração, você consegue esconder os efeitos de drogas em seu corpo

O bico do corvo:

Você está nessa até o fim, você não pode mais recuperar essénce, mas todos seus testes recebem +2 de acerto incluindo acerto crítico, se tornando a partir de 8, no entanto o valor 1 no dado ainda é um desastre normalmente

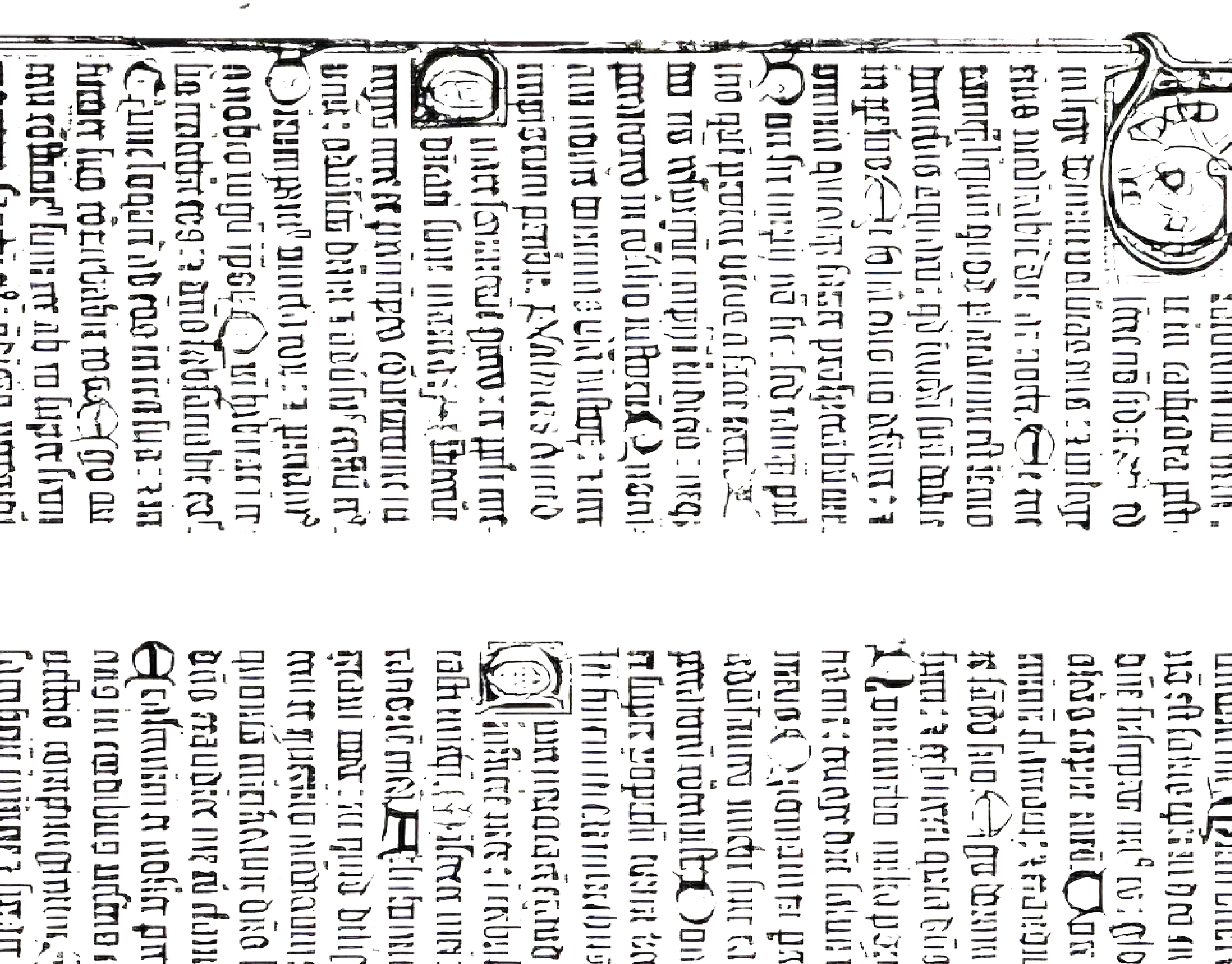
O Show deve continuar:

Você tem propósito, uma vez por campanha você pode ignorar um dano sofrido



Ideologias

Além de habilidades aprendidas, que podem ser alteradas a cada nível, você também tem possibilidades temporárias e auto refutáveis, as ideologias. Uma ideologia pode ser assumida quando você cumprir um requerimento dela, e ter espaço na sua cabeça para uma ideia nova. Ideologias podem ser descartadas a qualquer momento, e quando são levam uma sessão para poder retornar, se o requerimento for cumprido de novo. Também é importante notar, ideologias afetam quem você é, não apenas os benefícios que serão citados, um communard assíduo provavelmente teria problemas ao falar com um aristocrata de Rosttock. E como sempre, novas ideologias podem nascer de mentes esquizofrênicas, sinta-se livre para criar novas ideias com novos atributos.

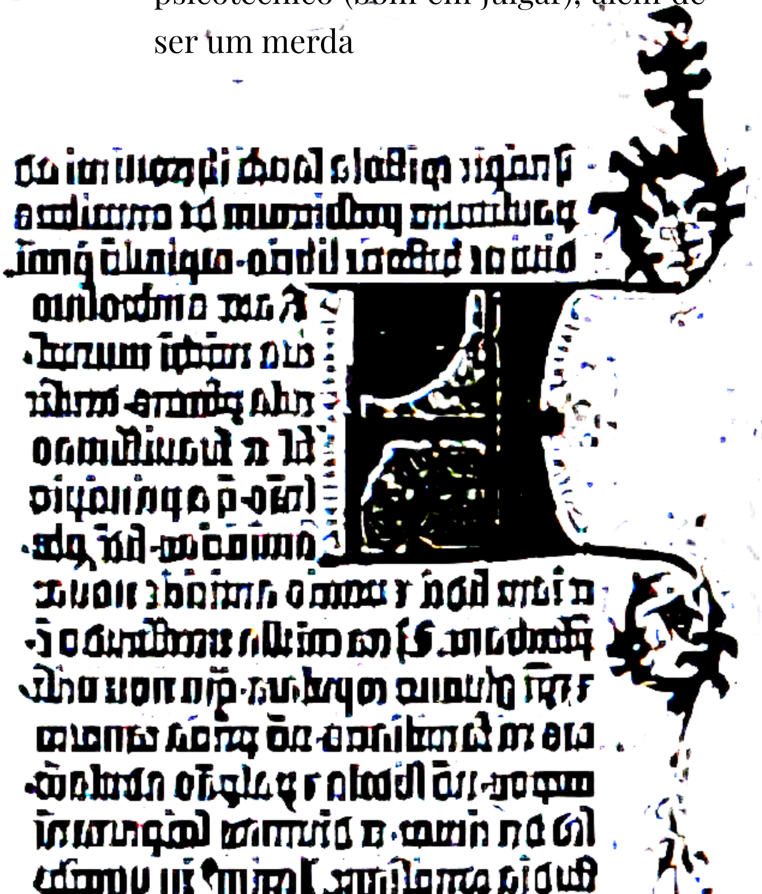


0,00000000002 % comunista:

Você não é nem perto um VERDADEIRO communard, mas está no caminho. Você pode assumir essa ideologia defendendo ideias comunistas, recebendo +1 de expressividade (recém convertido) e intuito (boa intenção)

Monarco-fascismo:

Você é facilmente manipulado pelas massas, tornando-se um fascista na primeira inconveniência. Você pode assumir essa ideologia ao defender o conservadorismo monárquico pelo menos uma vez, recebendo +1 de irmandade (porco fascistal) e psicotécnico (bom em julgar), além de ser um merda



Proto communard:

Você está começando a ser comunista de verdade. Você pode assumir essa ideologia depois de defender severamente e constantemente o comunismo, recebendo +2 de compreensão (estudos krasmatovianos) e +3 de irmandade com communards (camaradagem)

Visão liberalista do capital:

Você quer saber da prata, irmão. Você pode assumir essa ideologia após defender o liberalismo e capital algumas vezes, recebendo +50% de dinheiro onde for (investimentos da bolha) e +1 de 'lärsanē (imposto é roubo)

Communard real:

Agora sim você é vermelho. Você pode assumir essa ideologia após encher o saco das pessoas ao seu redor sobre comunismo e dizer a todos que eles não são comunistas o suficiente, recebendo +2 de expressão (falastrão) e truculência (guerrillero)

Pautas identitárias:

Essas lutas importam, porra. Você pode assumir essa ideologia ao defender minorias, recebendo +1 de compreensão (empatia pura), obstinação (determinado ao bem) e psicoótica (visão periférica)

Conservadorismo modal:

Você gosta das coisas como elas eram, um dia? Você pode assumir essa ideologia ao ser um babaca de mente fechada, recebendo +1 de coordenação de manuseio (atirador veterano) e lore (velha guarda), e casando bem com o monarco-fascismo

Progressismo transhumano:

Você acredita no futuro, até demais. Você pode assumir essa ideologia ao ser progressista em suas visões sobre humanidade, recebendo +1 de mederi (cirurgias trans!), psicotécnico (estudado em psicologia) e ignoto (acostumado com o desconhecido)

Anarco primitivismo:

Você acredita que deveríamos voltar ao macaco, e está certo. Você pode assumir essa ideologia ao defender o fim da sociedade como é, recebendo +2 de interface (tribalista experiente) e séance (conectado com a natureza)

Semitismo estatal:

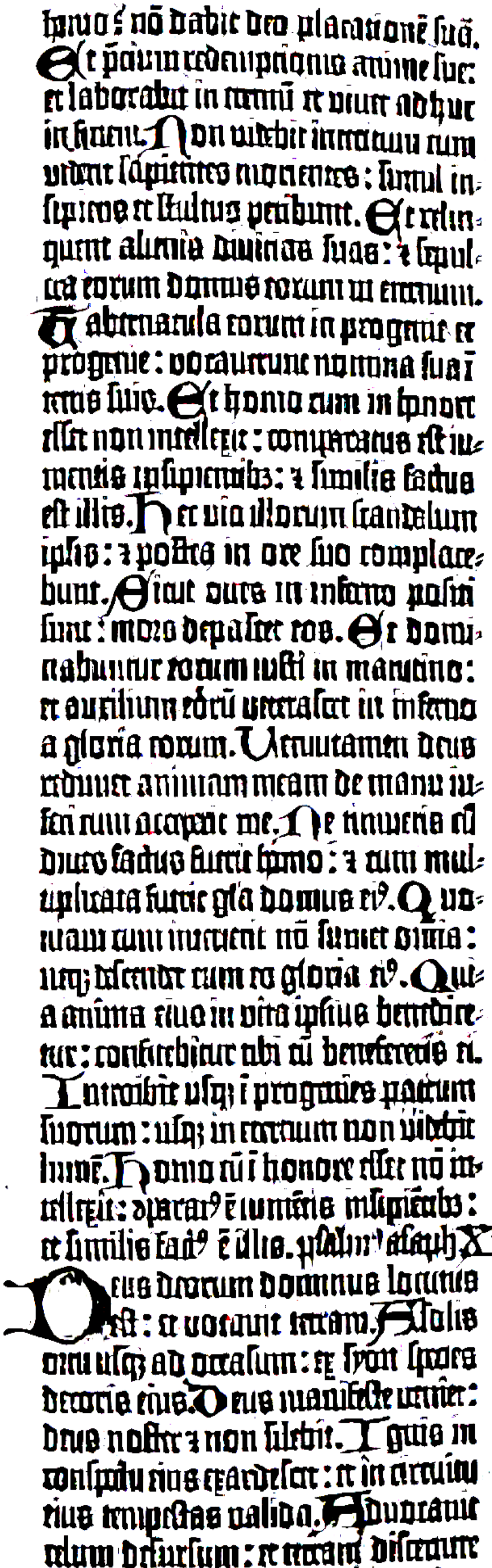
Você acredita que o governo não é suficiente, e deveria haver uma fé sobre todos. Você pode assumir essa ideologia após defender o pragmatismo religioso, recebendo +1 de ignoto (fé no ignoto), séance (conectado com o além) e psicoótica (mente conturbada)

Idealista racial:

Você deveria se foder. Você pode assumir essa ideologia ao ser preconceituoso, e não ganha nada com isso, além de uma leve aprovação de autoridades fascistoides

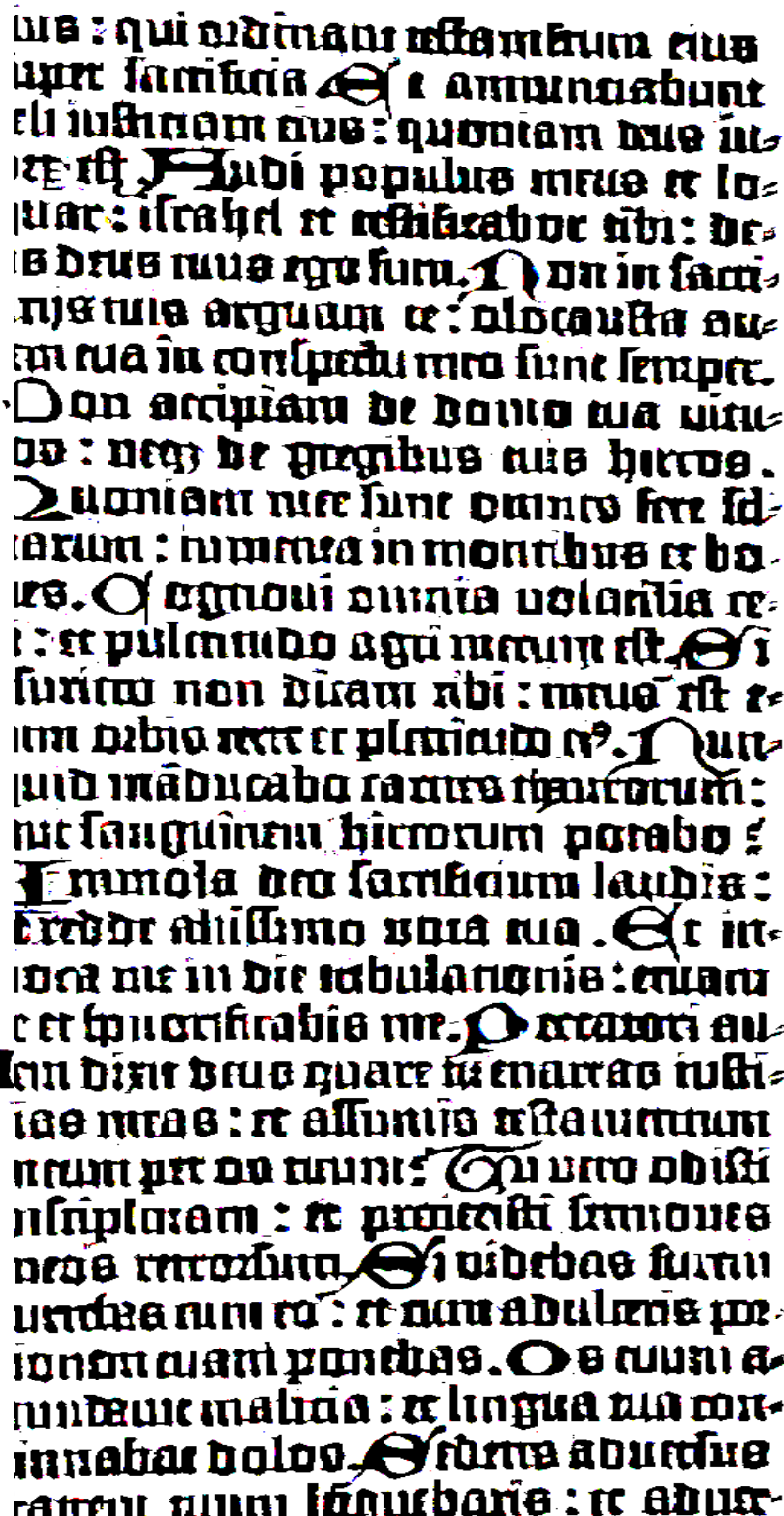
Em cima do muro:

Você é um joão sem braço, tem quem goste. Você pode assumir essa ideologia ao se abster de opinar, recebendo +1 de intuito (tenta ser amigável) e psicotécnico (acostumado a julgar os outros)



Hipocritismo fidelizado:

Você é um hipócrita, e não tem medo. Você pode assumir essa ideologia ao assumir duas ideologias opostas, recebendo +1 de expressividade (amigo de todos) e intuito (boa vontade)



Transicionando o além

Além de um agente de mudança, você é uma alma vasta em um mundo complexo, o além clama pela sua resolução. Você pode superar sua humanidade, culminando com o além quando você ouvir sua canção impossível em meio as frequências, alcançando o não real dos três que são. Alcançar a Gnose te aproxima da resposta impossível, trazendo a possibilidade do milagre, onde dois sóis se põem.

Para se tornar um com o além você deve entregar 10 pontos de esséncе como um abatedouro ao ouvir a canção impossível, assim despertando a voz do futuro dentro de você. Você é o Tolo de Oro.

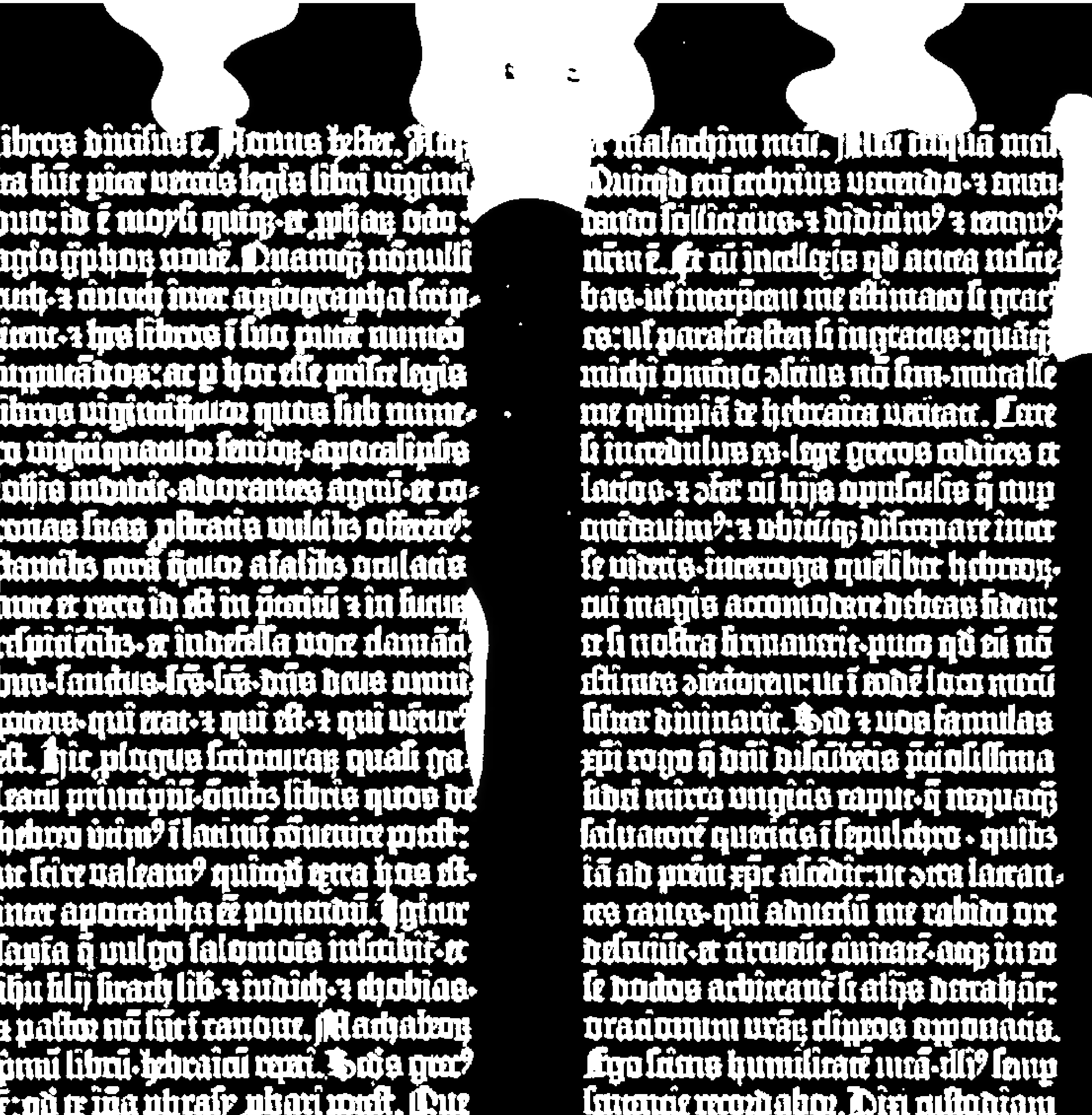
Ao transicionar você permanentemente soma 1 em todas as rolagens de uma Umbra, incluindo crítico (Agora a partir de 9) e desastre, te tornando imune.

Apresto

Petrechos

Um agente de mudança precisará de equipamentos para realizar o milagre, este capítulo guarda alguns destes.

Cada agente pode carregar 1 item de cada tipo.



Vestes

Suas roupas dizem muito sobre você, podendo definir quão bem você pode realizar sucessos. Deste modo, as vestes são separadas em:

Veste principal:

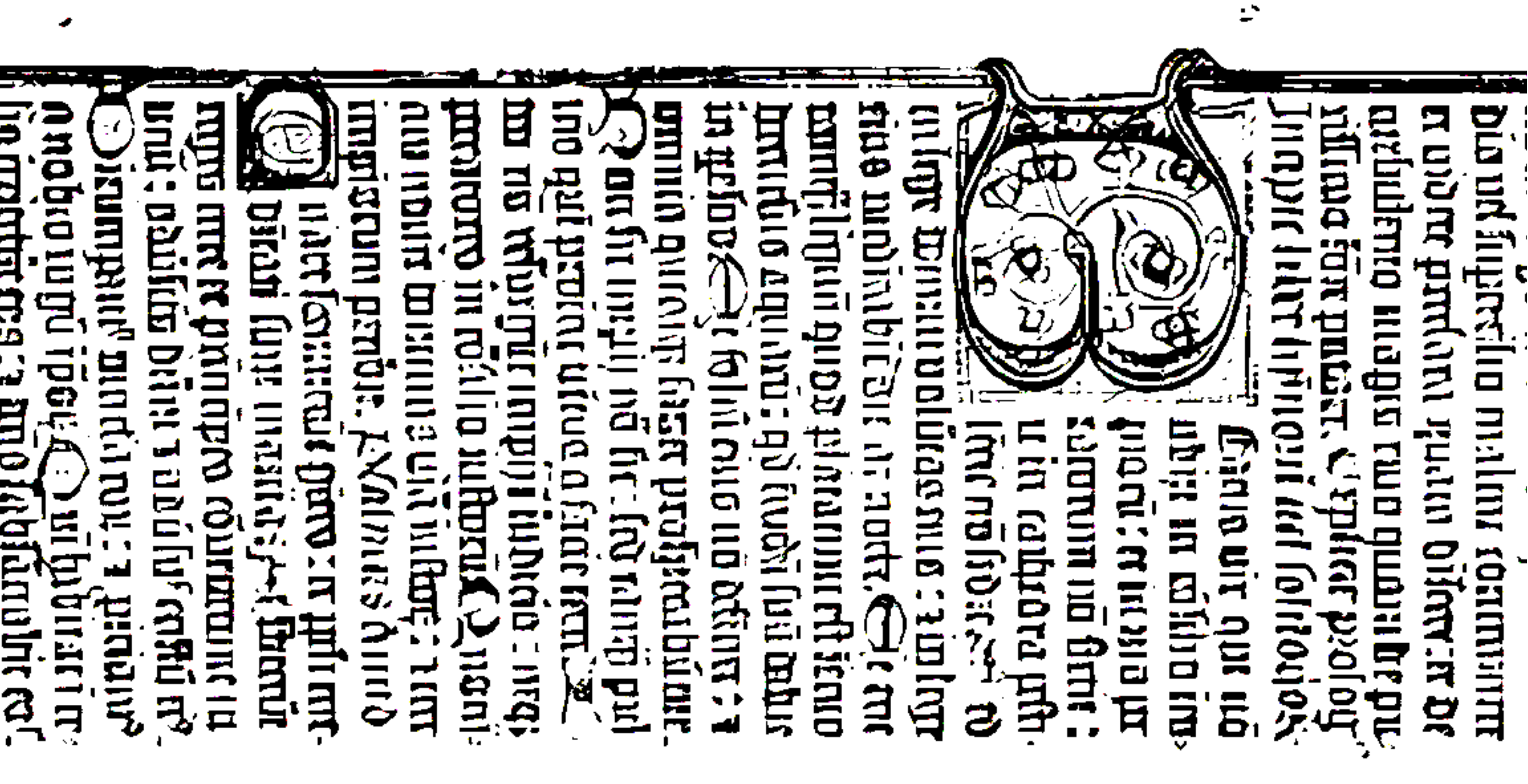
Camisas e calças, concedem +2 em uma Umbra condizente com seu estilo, como uma veste militar aumentar irmandade ou um arsenal punk aumentar sua expressividade.

Veste secundária:

Luvas, sapatos, etc. Concedem +1 em uma Umbra condizente com a roupa, uma luva de atirador pode aumentar sua coordenação de manuseio ou um hábito de freira aumentar seu ignoto.

Nova face:

Máscaras, pinturas faciais, etc. Concedem +1 em um Elysium baseado na energia de frequência que a veste vibra, uma máscara ritualística Aya'huan pode conceder savoir faire e um capacete brémenfieldiano pode conceder materialidade.



Parafernalha

Além de vestes você também carregará ferramentas em suas mãos, oferecidos legalmente ou não pela Ópera. Como:

Burro de carga:

Mochilas, bolsas e etc. Permitem carregar +3 itens nas costas.

Kit de ferramentas:

Concede +2 de interface e permite novos testes como arrombar fechaduras e desmontar itens eletrônicos sem quebrar.

UVB-66:

Um rádio disruptor de frequências, usado pelos mergulhadores do além para interromper a frequência da Isola. Permite caminhar por áreas afetadas pelo impossível. O acesso deste aparelho é restrito a membros do BIF ou compradores com muitos Kwanz (Cerca de 5.000).

Árms:

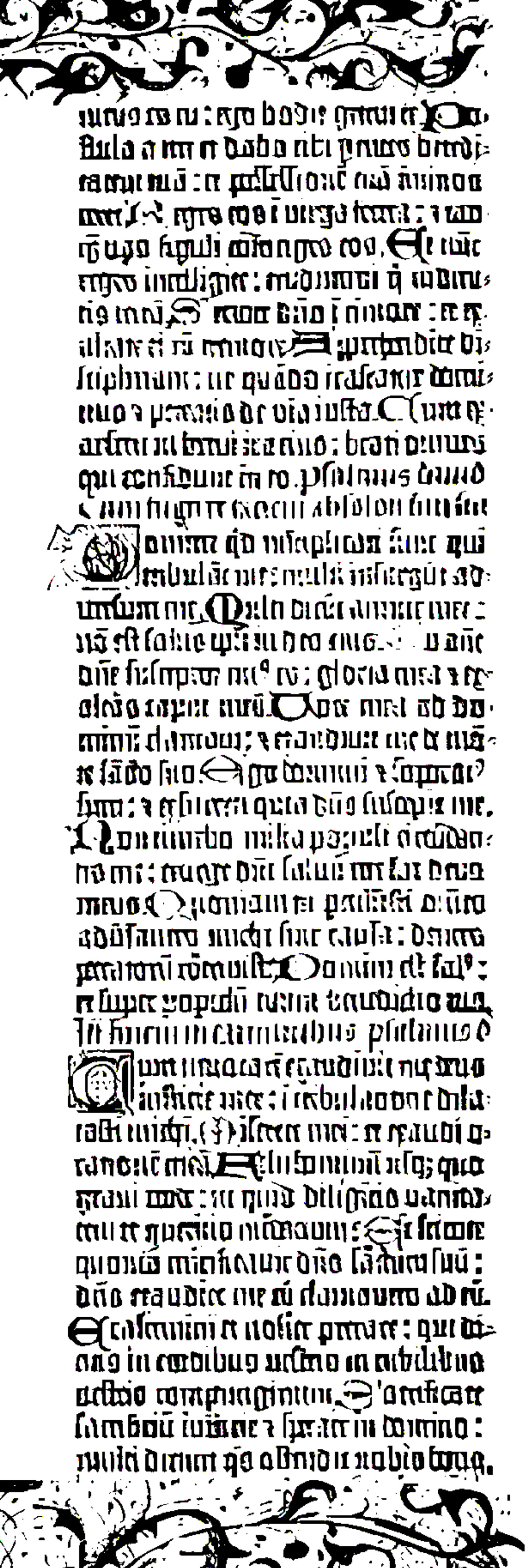
Armas como espadims, porretes, martelos. São portados por agentes da Opera e da milícia popular, são usados com truculência e causam 1d6 de dano..

Chicossá:

Uma arma de ar pressurizado leve, usada pelos agentes da Opera, carregada por aqueles habilitados pela milícia popular. No entanto, a arma permanece travada, necessitando da liberação da Ópera para destravar e ser usada. Causa 1d10+5 de dano e é usada com coordenação de manuseio.

Kit médico:

Recupera 2 de fulgor ou reduz a DT de um teste de Mederi em 1



Xiuhcoá:

Uma arma de ar pressurizado pesada, precisa das duas mãos para usar. Usada com interface e causa 2d10+5 de dano. A arma oficial da milícia popular guerrillera das Comunidads, não é acessível a civis e nem agentes comuns da Opera, usada apenas em casos de guerra. Carregar uma chama muita atenção e soma +1 em testes de intimidação, sem negar desastre.

Drügas

Além de seu corpo e mente, você pode acionar a ajuda de alguns velhos amigos, PSICOATIVOS. No entanto, existe um grande estigma sobre esses amigos, use com moderação e bem escondido, longe dos porcos. Todos duram uma cena.

Marijuana:

Quando fumada aumenta o equilíbrio em 5, mas te deixa chapado e diminui 1 de fulgor e delírio.

Psicotrópicos:

Podem ser ingeridos, aumentando o delírio em 5, mas diminuindo em 2 o equilíbrio, e uso contínuo pode te deixar dependente, reduzindo sua materialidade em 1.

Psicoativos:

Aumentam o fulgor em 1, mas reduzem o equilíbrio e delírio em 1, uso contínuo pode te deixar paranóico, reduzindo sua dialética em 1.

Álcool:

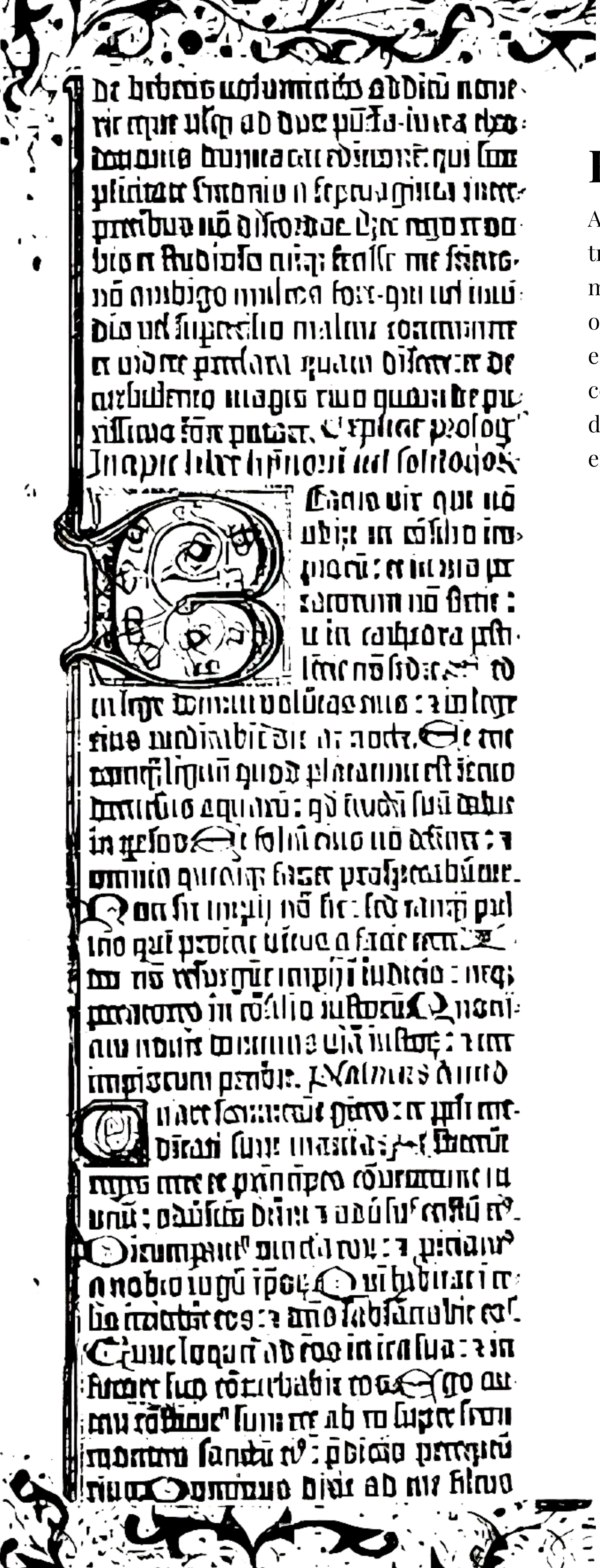
Aumenta seu delírio e equilíbrio em 1, mas reduz em 1 seu fulgor, uso contínuo te deixa bêbado e pode te tornar dependente, reduzindo seu savoir faire em 1.

Alucinógenos:

Aumenta seu delírio em 5, sua séance em +2 e sua psicoótica em +1, mas te deixa alucinado pela duração da cena e uso contínuo te deixa dependente, reduzindo seu savoir faire e materialidade em 1.

Depressoras:

Aumentam pela cena 5 de fulgor e equilíbrio, mas ao fim da cena reduz na mesma quantidade e -1 de delírio, o uso contínuo te deixa dependente, reduzindo sua materialidade e savoir faire em 1.



Estimulantes:

Aumentam seu fulgor em 5, sua truculência em +2 e obstinação em +1, mas ao fim da cena você perde todos os benefícios e perde mais 2 de equilíbrio e 1 de irmandade por uma cena, o uso contínuo te torna dependente, reduzindo sua dialética em 1.

Rüstung

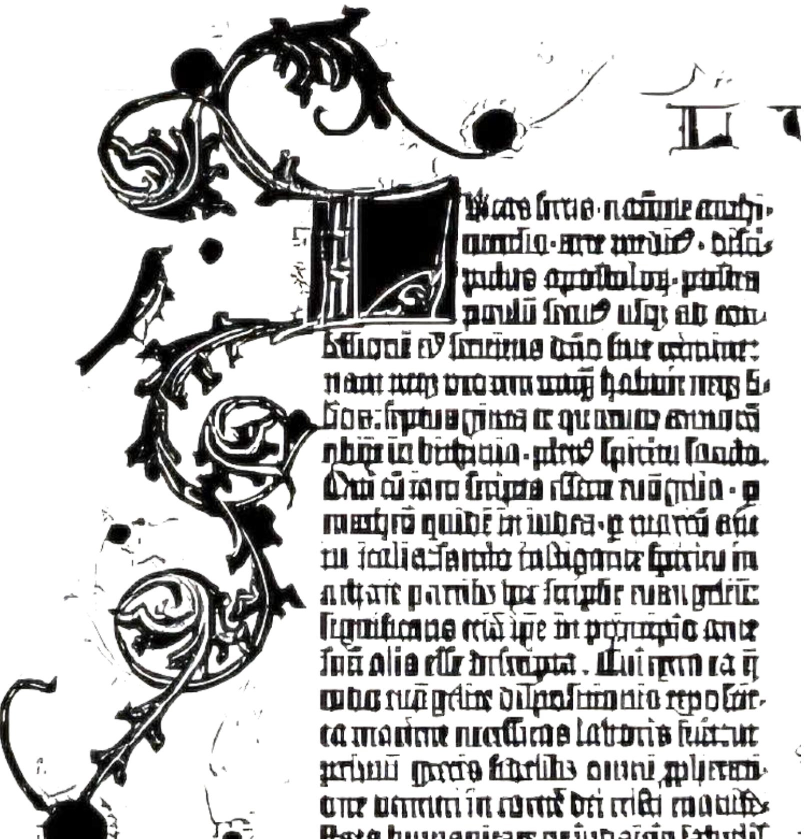
Como última medida, um agente da Opera Mundi pode embarcar em um combate, apesar deste ser O ÚLTIMO CASO. Em uma situação extrema, um agente pode receber da Ópera uma proteção extra de guerrilla.

Improvisada:

Pode ser criada com criatividade, reduzindo o dano recebido em 1 e atrapalhando ações físicas em 1 fracasso.

Rüstung de agente combativo:

Pode ser comprado por uma quantidade honesta de Kwanz (1.000) ou concedido pela Ópera em casos de segurança, reduz o dano recebido em 2 e não atrapalha ações.

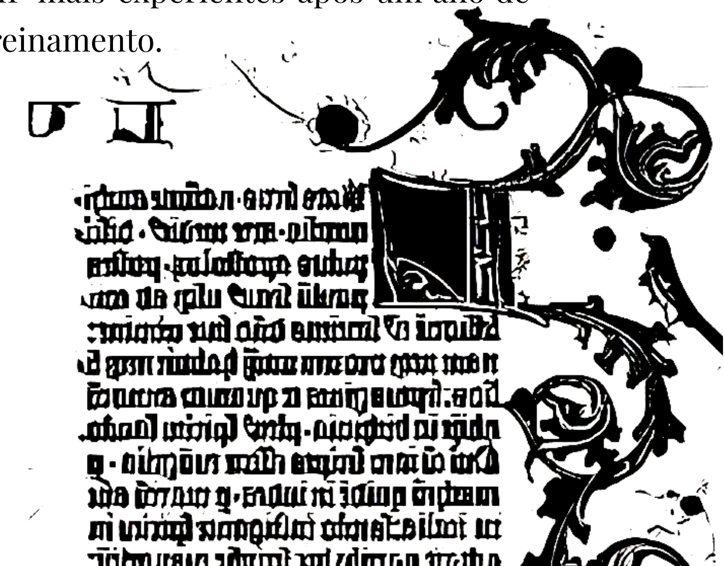


Rüstung guerrillero:

Armadura pesada usada pelo exército de contenção da milícia popular, reduz o dano recebido em 4, causa um fracasso em ações físicas, concede um sucesso em intimidação e só é cedido pela ópera em casos extremos.

Mergulhador:

Uma veste de mergulhador da Isola, um traje enorme com disruptores de frequência, causa 2 fracassos em atacantes, reduz o dano recebido em 5, permite navegar o além, causa 2 fracassos em ações físicas e concede 2 sucessos em intimidação. Esse traje só é cedido pela Ópera pelos agentes do BIF mais experientes após um ano de treinamento.

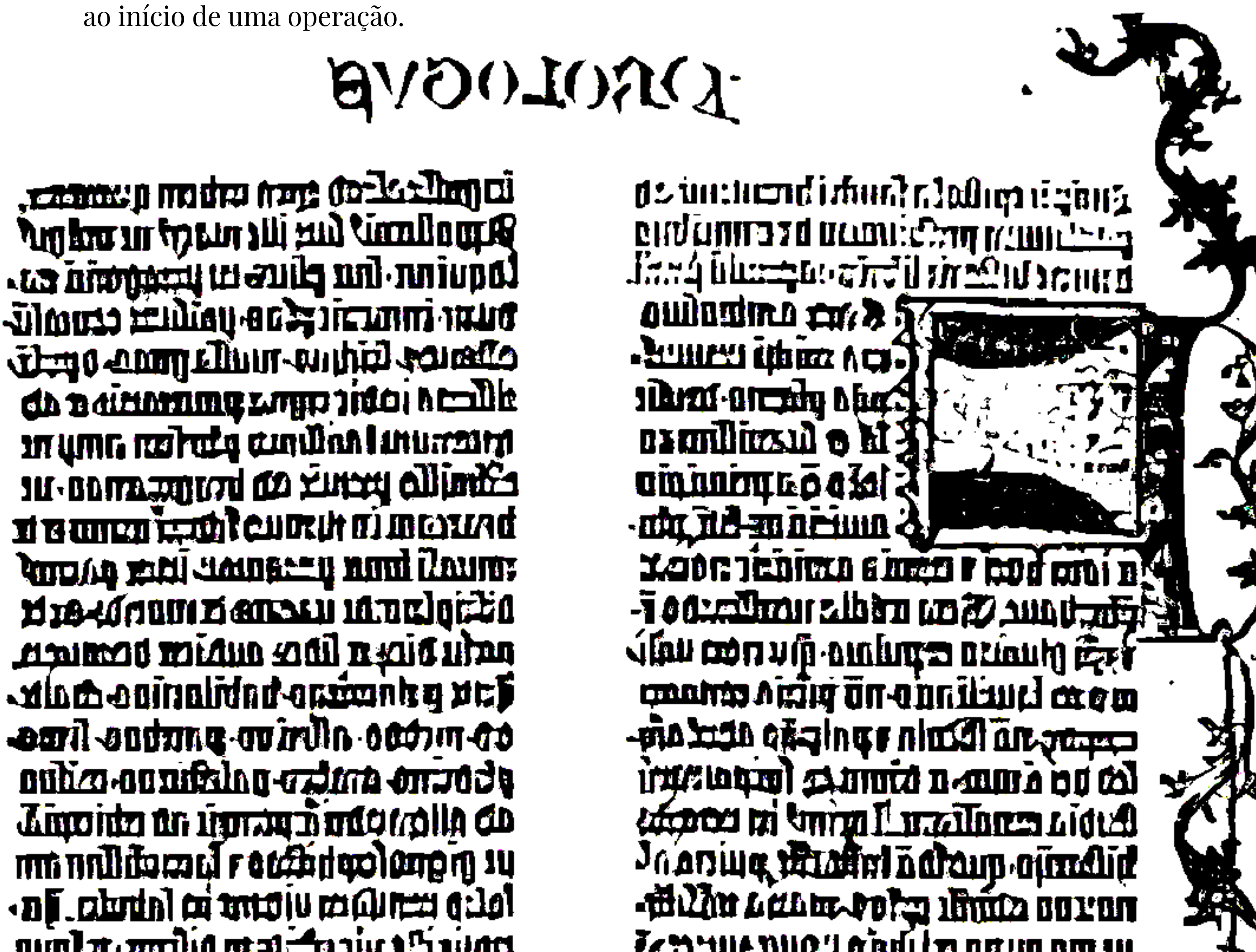


Prata

A moeda oficial das Comunidads, e aceita por todos os Ésttrands, é o Kwanz Sussano, fundado em Angla-Sussex. Outras moedas também são relevantes, como o Parto de Rosttock, a Líbia de Al Majjar e o Kraz de Brémenfield, porém a moeda imperadora nas transações inter-frequência é o Kwanz.

Os agentes da Opera Mundi recebem um salário de 1.207,25 Kwanz por mês, considerado na média das Comunidads e digno de viver. Agentes da milícia popular recebem cerca de 904,32+76\ano de serviço além de benefícios. Agentes do BIF recebem 2.032,50 por mês, além de benefícios. A média salarial de um mergulhador do além é de **[REDIGIDO]**.

Desta forma, a compra de itens varia pelo preço que você esperaria encontrar no mercado real, considerando seu salário prévio. Além disso, para agentes da Opera, ela cede um de cada tipo de equipamento (Todas as vestes e 1 parafernalha comum) ao início de uma operação.



...um domus eorum in eternum.
tabernacula eorum in progenie et
nie: vocaverunt nomina sua i
suis. Et homo cum in honore
non intellexit: comparatus est iu-
insipientibus: et similis factus
. Hec via illorum scandalum
postea in ore suo complace-
Sicut oves in inferno positi
mors depascet eos. Et domi-
tur eorum iusti in matutino:
lium eorum veterascet in inferno
a eorum. Verumtamen deus
t animam meam de manu in-
accepit me. Ne timueris cum
ditus fuerit homo: et cum mul-
a fuerit gloria domus eius. Quo-
cum interierit non sumet omnia:
cendet cum eo gloria eius. Qui-
ma eius in vita ipsius benedice-
nfitebitur tibi cum benefeceris ei.
oibit usque in progenies patrum
n: usque in eternum non videbit
Homo cum in honore esset non in-
comparatus est iumentis insipientibus:
lis factus est illis. psalmus asaph. XLIX
us deorum dominus locutus
t: et vocavit terram. A solis
que ad occasum: ex syon species
s eius. Deus manifeste veniet:
oster et non silebit. Ignis in
lu eius exardescet: et in circuitu
mpestas valida. Advocavit
desursum: et terram discernere
m suum. Congregate illi sanctos

tem tua in conspectu meo sunt se
Non accipiam de domo tua v
los: neque de gregibus tuis hi
Quoniam mee sunt omnes f
varum: iumenta in montibus
ves. Cognovi omnia volat
li: et pulcritudo agri mecum est
esuriero non dicam tibi: meus
nim orbis terre et plenitudo eius. N
quid manducabo carnes thaurorum
aut sanguinem hircorum pota
Immola deo sacrificium lau
et redde altissimo vota tua. E
voca me in die tribulationis: e
et et honorificabis me. Peccato
tem dixit deus quare tu enarras
tias meas: et assumis testamentum
meum per os tuum? Tu vero o
disciplinam: et proiecisti sermo
meos retrorsum. Si videbas f
currebas cum eo: et cum adulte
portionem tuam ponebas. Os tu
habundavit malicia: et lingua tu
concinnabat dolos. Sedens adu
fratrem tuum loquebaris: et a
filium matris tue ponebas s
dalum: hec fecisti et tacui. E
masti inique quod ero tui similis: arg
te et statuam contra faciem tuam. I
ligite hec qui obliviscimini deum: ne
rapiat et non sit qui eripiat. S
ficium laudis honorificabit me: e
iter quo ostendam illi salutare dei.
mus david cum venit ad eum nathan
phetus quando intravit ad bethsabee

Normas

Um jogo de você

Tenonderã não é sobre acertar, mas sim sobre tentar. Esse capítulo trás suas regras. As regras de Tenonderã são maleáveis baseadas no sentimento e vibrações de seus observadores, podendo agir de formas diferentes em cada caso. Não tenha medo de tentar e experimentar, esse é o ponto.

Tentando

Em Tenonderã os eventos são separados em cenas, e dentro dessas cenas cada jogador tem sua oportunidade de brilhar, recebendo 3 tipos de ações por rodada:

Ação física:

Mover algo, usar seu corpo, se esforçar

Ação interativa:

Interagir com algo, investigar, resolver algo

Ação expressiva:

Conversar, falar algo, se expressar

E para cada ação um teste deve ser rolado, se houver alguma chance de falha. Os testes são rolados usando o d10, a quantidade de d10 é definida pela soma de um Elysium com uma Umbra, que for condizente no teste ou convencido ao narrador pelo jogador, como:

Arturo tenta mover uma caixa pesada, logo ele deve fazer um teste de Materialidade (Elysium) somado com Truculência (Umbra). Se Arturo tem 2 de Materialidade e 3 de Truculência, ele deve rolar 5 dados d10.

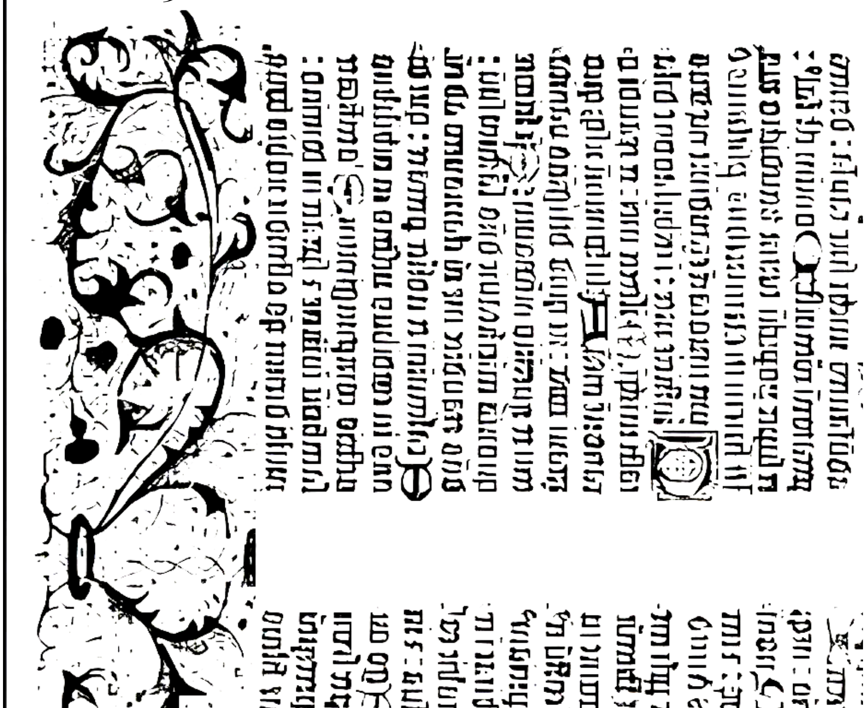
A rolagem segue o resultado assim:

1-2 erros (Diminui 2 sucessos)

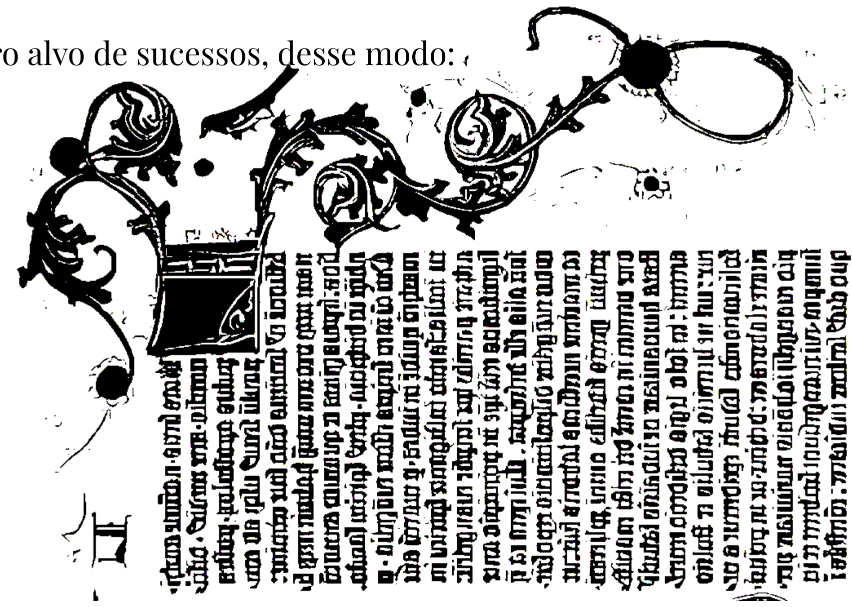
2-5-Sem sucesso

6-9-Sucesso

10-2 sucessos



A dificuldade é baseada em um número alvo de sucessos, desse modo:



1-Trivial/sucesso automático

2-Comum

3-Padrão

4-Difícil

5-Desafiante

6-9-Cruel

10-Abismal

10+-Lendário

20-Impossível

Arturo deseja mover uma caixa bem pesada, então usará Materialidade com Truculência, esse não é um feito difícil, então a dificuldade poderia ser cerca de 2 sucessos. Arturo rola 5 dados com resultados 3, 5, 6, 7, 9. logo ele possui três sucessos e passa no teste, podendo mover a caixa.

No entanto, falhar em um teste não é o fim do mundo, e exceder o requerido é o ideal, dessa forma, seus acertos podem ser:

Mais erros que sucessos: Erro abismal
Menos que a DT: Erro
Metade da DT: Sucesso com consequências
A DT: Sucesso
Mais que a DT: Sucesso acima da média
150% da DT: Sucesso extraordinário
Dobro da DT: Perfeição

Quanto mais alto, melhor o resultado. No caso de Arturo, ele recebeu 150% da DT (3 de 2), então ele não só move a caixa como ainda facilita para seus amigos subirem nela, ou se desejar, quebra ela.

Mais uma vez

Errar não é o fim do mundo. A maioria dos testes pode ser tentado mais de uma vez, com o tempo passando, e às vezes se humilhando um pouco na frente de uma pessoa, mas vergonha não é um atributo de um agente de mudança!

Testes podem ser definidos como:

Urgentes-Não podem ser tentados novamente
Passíveis-Podem ser tentados mais de uma vez

Arturo tenta dar um disparo contra um alvo que está entrando em um trem, esse é um teste urgente, se ele não tiver sucesso ele não poderá tentar novamente. Arturo está tentando convencer um communard a deixar ele entrar em Puerto del Sol, esse é um teste passível, mesmo que ele se humilhe um pouco, ele pode tentar novamente.

As consequências de um sucesso desleixado (Metade da DT) podem ser práticos (Dano na essénce) ou teóricos (O guarda ficar desconfiado de você e avisar os outros sobre sua presença, apesar de deixar você passar. Além disso, você pode tentar forçar um teste, sofrendo dano de essénce para aumentar seus dados:

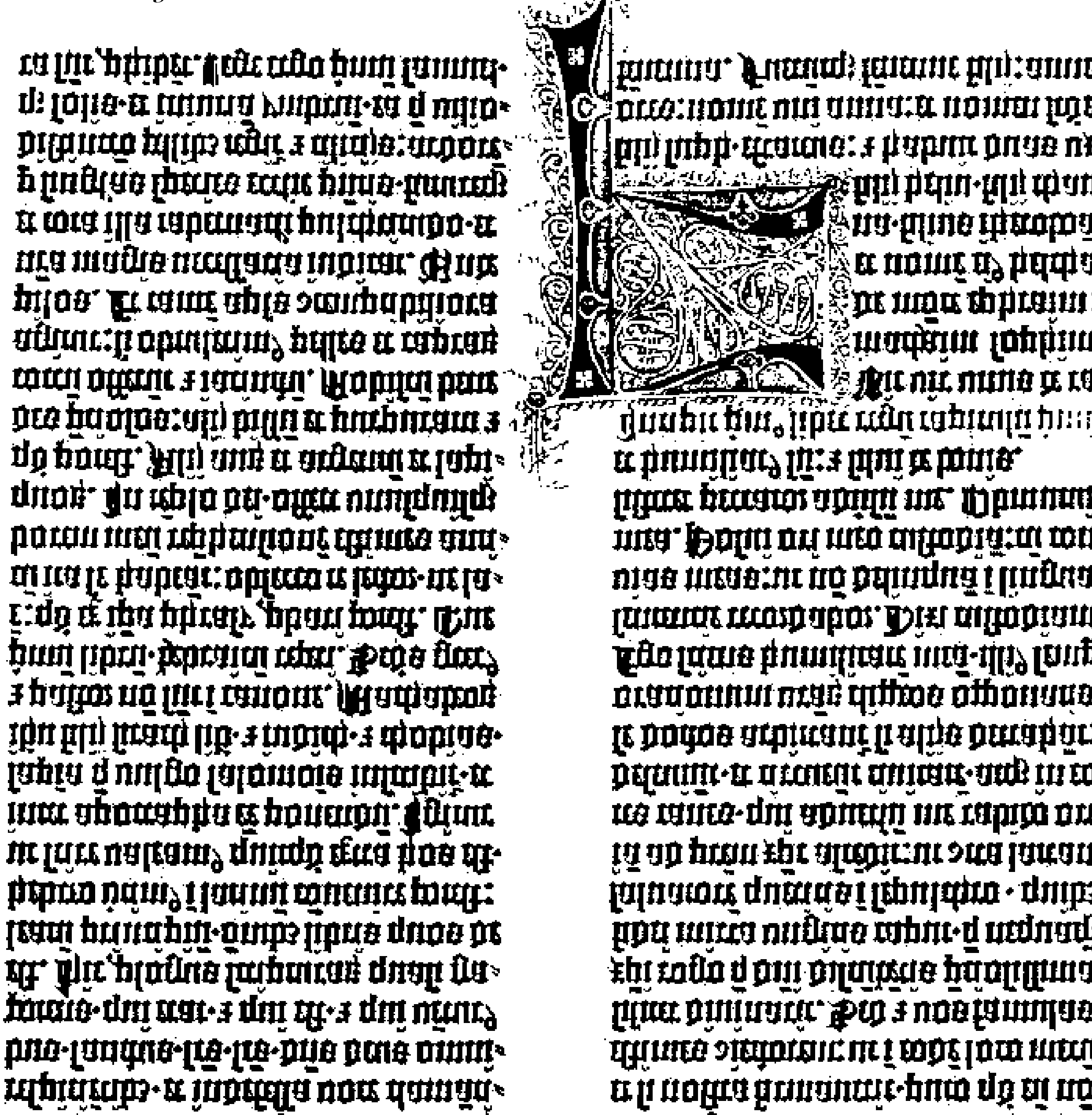
Sofrer dano de Fulgor para aumentar dados de Materialidade
Sofrer dano de Delírio para aumentar dados de Savoir Faire
Sofrer dano de Equilíbrio para aumentar dados de Dialética

Ao atingir o pontos de Delírio você reduz um ponto de Savoir Faire

Ao atingir o pontos de Equilíbrio você reduz um ponto de Dialética

Eventualmente também será necessário um ***teste contra.*** Esse teste é rolado entre dois alvos com Elysium e Umbra coerentes com sua posição no embate mental, vencendo quem tiver mais sucessos. Desta forma:

Arturo deseja mentir na cara dura para Miguel, assim Arturo rola Savoir Faire (Elysium que ele possui 1) com Expressividade (Umbra que ele possui 2) e Miguel rola Dialética (Elysium que ele possui 2) com Compreensão (Umbra que ele possui 3). Miguel acumula 3 sucessos e Arturo 2, logo Miguel ganha o teste contra, e não é enganado.



Um jogo de ovelhas

Mais uma vez, essa não é mais uma história de violência, evite ao máximo combates, se você valoriza a sua vida e de seus caros agentes de mudança, violência cria um ciclo vicioso de violência onde ninguém além do sistema vence. O além não valoriza a dor, as frequências da verdade vibram com calor da pulsão de vida, a Isola não almeja o fim.

Essas são as regras de combate:

Ao iniciar uma cena de combate todos rolam um dado de 10 lados, a ordem segue do maior resultado ao menor, mantendo os 3 tipos de ação. Em caso de empate mais um dado é rolado, até desempatar.

Todos podem se movimentar até 3m
Ter uma ação de combate (Tiro ou ataque)
E uma reação (rolar um teste contra um alvo)

Ataques brancos ou desarmados são um teste contra entre 2 alvos usando Materialidade com Truculência. Se o alvo atacado já reagiu a um ataque, não será um teste contra, mas um teste de Truculência do atacante de DT igual à Materialidade do alvo. Se o atacante tiver sucesso, ele causa o dano de sua arma. O dano de um soco desarmado é 1d4.

Para armas à distância, o atacante realiza um teste de Coordenação de Manuseio com Savoir Faire contra a Materialidade de um alvo, se superar, ele causa o dano de sua arma.

Um crítico ocorre quando o atacante atinge o dobro de sucessos da dificuldade do teste.

Além disso, se o alvo estiver em cobertura parcial (metade ou menos do corpo) ele reduz um sucesso do atacante, e se for cobertura completa (mais da metade do corpo) ele sofre metade do dano, ou em armas brancas não sofre dano. No entanto, obviamente, atacantes físicos podem contornar a cobertura. A cobertura funciona como uma parede entre alvos, se sua cobertura é uma mureta, um atirador nas suas costas não terá desvantagem nenhuma.

Ao sofrer um ataque você sofre dano em seu fulgor, se chegar a 0 pontos você está morrendo, necessitando de cuidados médicos urgentes e reduzindo um ponto de materialidade. Se em 3 rodadas ninguém realizar um teste de Mederi com Dialética DT5 em você, você morrerá. Atingir a DT recupera 5 pontos de fulgor e metade dela você recupera 1 ponto de fulgor apenas.

Você

Essénce
Delírio:
Equilíbrio:
Fulgor:

Elysium
Dialética:
Materialidade:
Savoir faire:

Umbra
Compreensão:
Coordenação de manuseio:
Expressividade:
Ignoto:
Interface:
Intuito:
Irmandade:
'Lärsanē:
Lore:
Mederi:
Obstinação:
Psicoótica:
Psicotécnico:
Séance:
Truculência:

Pócai

Ideologias

Habilidades

Algo lindo acontecerá